Manual de Equipamentos

3ª Edição

Regras para armas, armaduras e itens em 3D&T

Por Carlos Maurilio G. Martins - carlosteko@bol.com.br

Índice

Editorial

Este livro foi criado, escrito e estruturado originalmente por Carlos Maurilio Guedes Martins para que seu conteúdo seja utilizado em conjunto com as regras contidas no Manual 3D&T Revisado, Ampliado e Turbinado publicado pela editora Talismã.

Considerações

NÃO VENDA ESTE LIVRO!

Este trabalho foi realizado com o intuito de difundir e auxiliar ainda mais o RPG 3D&T.

Direitos Reservados

Agradecimentos

Em primeiro lugar, gostaria de agradecer a J. R. R. Tolkien que, graças a sua mente brilhante, muitos RPGs foram originados, nos proporcionando várias horas de diversão.

A Marcelo Cassaro "Paladino", Rogério "Katabrok" Saladino, J. M. Trevisan e Marcelo Del Debbio (todos da Revista Dragão Brasil).

Ao meus amigos Martin Mega e Rafael Mena.

Ao Bolão e Pepeu (meus cachorros).

Ao nosso grupo de RPG: Ricardo "Draco", Luis Fernando "Wulfgang", Renato "Blath", Tiago "Ruaro", Martin "Kophidis", Airton "Kess", Anderson "Swashbuckler Pirado" e Rafael "Olizon".

Aos meus pais Elizabeth V. Guedes e Antonio C. Martins (que "às vezes" patrocinavam a compra de livros e revistas).

A todos que gostam e jogam RPG.

E principalmente a DEUS que esteve e sempre vai estar ao meu lado.

Introdução: Equipamentos em 3D&T

Em uma aventura de RPG, o personagem que possui uma boa armadura e uma espada afiada (se forem mágicas, melhor) sempre se dará bem, certo? Errado.

De que adiantaria boas armas e armaduras se o personagem não tem o que comer, beber, dormir, e se tiver, onde guardar estes itens?

Perguntas como estas me atormentavam, pois sou jogador de 3D&T, sistema que, por não basear-se na realidade, não se prende muito a esses "detalhes".

Ser irreal não quer dizer que este sistema (muito bom, diga-se de passagem, ainda mais agora com as regras turbinadas) precise ser tão superficial nesta parte que diz respeito aos itens e equipamentos, porém também não precisa, e não deve, ser complexo neste assunto.

Em 3D&T, supõe-se que se um personagem possui dano por corte, ele já estaria utilizando uma espada, ou outra arma cortante; se este mesmo possui um alto grau de defesa, já estaria utilizando uma armadura, ou sua pele possui uma certa resistência, etc.

Até aí até que tudo bem, mas e se o personagem não está em combate? E se ele trocar de espada, a sua força deve diminuir? E se ele somente está carregando suas armas ou armaduras durante uma viagem, onde ele guarda (e como ele guarda) estes equipamentos em uma aventura 3D&T?

Com este pensamento, e a influência de conhecidos jogos eletrônicos (leia-se "Diablo™"), da matéria "Lembre-se do equipamento" (revista Dragão Brasil #78) e de inúmeras provocações de outros RPGistas de outros sistemas com relação ao 3D&T (o que ocorre muito aqui na minha cidade), desenvolvi este sistema de regras para equipamentos e itens.

Outros sistemas de RPG possuem regras para itens que envolvem a força dos personagens e o peso dos equipamentos e, às vezes, muitos cálculos que não chegam a serem complexos, mas tomam um bom tempo da partida.

Esqueça o peso e vamos nos preocupar com o "espaço" que ocupa determinado equipamento.

Como carregar os equipamentos: A Regra dos Slots

Com influência de alguns jogos eletrônicos, foi criada a **REGRA DOS SLOTS**.

Em certos jogos de videogame (como Resident Evil e Diablo), um personagem possui em seu inventário um certo número de espaços ou "Slots" para guardar seus itens, espaços estes que, depois de ocupados por completo, não permite que o personagem carregue mais nada, a não ser que se livre de um ou vários itens liberando Slots necessários para carregar outro equipamento. Ora, 3D&T é um sistema genérico, e é ótimo para personagens de anime/games, então, assim sendo, para guardar itens vamos utilizar regras de games, que são simples.

"Sei, no jogo é muito simples; mas como aplicar isso em 3D&T?"

Simples. É necessário apenas determinar a capacidade do personagem para carregar itens. Para isso basta seguir a tabela abaixo:

Força	Slots com itens de transporte	Slots sem itens de transporte
0	20	10
1	25	10
2	30	10
3	35	10
4	40	10
5	45	10
6...	50	10

Note que a coluna Força varia até o valor 6, isto porque 50 Slots é o máximo que qualquer personagem pode possuir em espaço para carregar seus itens possuindo um local apropriado para transportá-los (mochilas, baús, etc) SEM ATRAPALHAR SEUS MOVIMENTOS OU COMPROMETER OS ITENS, POR MAIS FORTE QUE ELE SEJA .

Observação importante: armas ou outros equipamentos que estão sendo empunhados ou vestidos NÃO ocupam Slots.

Para que o personagem possa usufruir da total capacidade de carga de seu corpo, são necessários itens que acomodem outros itens, como é o caso de uma mochila ou um saco de estopa comum.

Exemplo: Draco possui F1, conseguindo carregar, no máximo itens que ocupem 10 Slots, mas com uma mochila ele poderá acomodar melhor seus itens e atingir sua carga máxima, pois uma mochila possui capacidade de 25 Slots.

Aí você diz: "Ah, mas assim meu personagem não vai poder carregar muita coisa." Vai poder sim, pois quando o seu personagem não conseguir carregar mais nada, este poderá valer-se de um animal de carga para ajudá-lo, podendo transportar o equipamento em seu próprio corpo ou puxando uma carroça com os itens.

Observação importante: um animal de carga ou outro qualquer somente consegue carregar equipamentos se possuir itens de transporte para acomodá-los (alforjes, selas com bolso, etc).

Para determinar a capacidade de carga que um animal possui, basta seguir a tabela abaixo:

Força	Slots com itens de transporte	Slots sem itens de transporte
0-1	20	-
2-3	30	-
4-5	40	-
6-...	50	-

Como seria o carregamento de itens: um personagem com F2 carrega um broquel (mão direita) e um martelo de guerra (mão esquerda) e está também utilizando uma mochila (que concede 25 Slots) e, dentro desta, se encontram: duas tochas (2 Slots), um saco de dormir (4 Slots), uma clava com espinhos (4 Slots), uma cimitarra (3 Slots), duas poções (2 Slots), um grimório (4 Slots) e uma adaga (1 Slot); totalizando 20 Slots ocupados e 5 livres.

Perguntas e respostas

P: Como carregar itens muito grandes (como no caso de um escudo "torre") dentro de uma simples mochila?
R: *Imagine que este escudo (ou outro item) não está dentro da mochila, e sim amarrado à ela pelo exterior. O importante é que não atrapalhe os movimentos do personagem.*
P: Quanto em dinheiro pode ser acomodado em 1 Slot?
R: *Um Slot comporta até 5000 peças de dinheiro (ouro, prata, cobre, etc.)*
P: Quantos Slots meu personagem poderá obter no total?
R: *No máximo 50 carregando itens no próprio corpo.*
P: Porque alguns itens não possuem um tamanho pré definido?
R: *Por serem muito pequenos (assim sendo, o tamanho é desprezível e somente ocupará Slots em grande quantidade) ou grandes demais (não podendo ser carregados por métodos convencionais, somente com auxílio de cordas para puxá-los, carroças, animais, etc).*
P: Porque itens de transporte não ocupam Slots?
R: *Por possuir função totalmente inversa: fornecer capacidade de carga. Mas se um item de armazenamento for colocado dentro de outro (um saco de estopa dentro de uma mochila), o mestre deverá determinar um número e Slots ocupados por este.*

Armas em 3D&T

UTILIZANDO ARMAS DE FORMA OFENSIVA:

Um soco ou chute podem ser mais poderosos que qualquer arma quando desferidos de um personagem com características ditas "normais" (F1 e H0), mas e se outro personagem (também com F1 e H0), também "normal", desfere um ataque com sua FA1 (FA=F+H) mas munido de uma foice curta? O dano não será igual ao anterior, pois ambos possuem FA1 mas um deles estava armado, desferindo um ataque com sua força somada ao dano da arma. As regras necessárias para realizar um combate com as regras de armas deste livro em 3D&T estão no quadro Turno de Combate.

Turno de Combate

Passo 1 - Iniciativa: cada combatente rola um dado e acrescenta o resultado à sua Habilidade e à Velocidade da arma usada. Inclua +1 por Aceleração ou +2 por Teleporte (não cumulativos) quando houver. Combatentes com iniciativa mais alta atacam primeiro. Em caso de empate, os combatentes agem ao mesmo tempo. Este teste é feito apenas uma vez, no primeiro turno do combate: o valor da iniciativa é mantido até o final do combate.
Passo 2 - Acerto Crítico: role um dado. Em caso de resultado 6 sua Força (para ataques corporais) ou PdF (para ataques à distância) são duplicados no cálculo da Força de Ataque (veja o Passo 3).
Passo 3 - Força de Ataque (FA): os personagens escolhem seus alvos e fazem seus ataques ou manobras. A Força de Ataque de cada um será igual a F + H + Dano da Arma (para ataques corporais) ou PdF + H + Dano da Arma (para ataques à distância), à escolha do jogador. Essa escolha deve ser feita antes da rolagem. Se a arma possui alguma propriedade especial, adotam-se estas no momento do combate.
Passo 4 - Defesa Crítica: role um dado. Em caso de resultado 6 sua Armadura é duplicada no cálculo da Força de Defesa (veja o Passo 5).
Passo 5 - Força de Defesa (FD): a Força de Defesa da vítima será igual a A + H + Bônus de Armadura. Subtraia esse valor da FA do atacante. O resultado final será a quantidade de Pontos de Vida perdidos pela vítima. Se a armadura possuir uma característica ou vantagem especial, adotam-se estas no momento do combate.
Caso a FD final do alvo seja igual ou superior à FA final do atacante, nenhum dano é provocado.
Exemplo: Kophidis possui F1 e H0 ataca utilizando uma foice curta (que possui dano de 1d). Ele consegue achar uma brecha na armadura de seu oponente, causando um ferimento mais grave, pois conseguiu rolar um 6 no teste de acerto crítico, duplicando assim o valor de sua F1 (que passa e ser F2). Ele soma sua Força com a Habilidade (F2+H0=2), rola 1d pelo dano da foice curta, conseguindo um 4 e totalizando FA6.

VELOCIDADE DAS ARMAS:

Segundo este suplemento de equipamentos, as armas possuem peso e tamanho que influenciam diretamente em sua velocidade (um florete é bem leve e mais fácil de empunhar que um pesado machado nobre). Cada arma apresentada neste suplemento possui uma Velocidade para ataque, que concede bônus ou penalidades que devem ser aplicados no resultado da jogada de iniciativa. Então o resultado da iniciativa será 1d + H + Velocidade da arma.

APARANDO ATAQUES COM ARMAS (ESQUIVA):

As novas regras de combate do Manual 3D&T Turbinado (págs. 59-60) dizem que um personagem, antes de rolar sua Força de Defesa (passo 5 do turno de combate), pode tentar realizar uma ESQUIVA com um teste bem sucedido de Habilidade. Esse teste sofre um redutor igual à Habilidade do atacante. Por exemplo, H-2 se o atacante tem H2.

Mas como esquivar-se de um ataque utilizando sua arma? Simples, apenas usando a arma para APARAR ou desviar a trajetória da arma ou projétil do inimigo.

As armas apresentadas neste livro possuem o atributo "Esquiva" que funciona como um bônus ou redutor na jogada de esquiva.

Exemplo: Khan (H2) está lutando contra Joseph (H1) e este último desfere uma ataque com sua Ninja-to contra seu oponente. Khan resolve desviar com seu Sai o ataque do adversário. Segundo as regras de esquiva, será necessário um teste de H-1 (pois a Habilidade de Joseph é 1), mas Khan será favorecido pois seu Sai é próprio para aparar ataques, lhe concedendo Esquiva+2, que será somado à jogada de Habilidade (teste de H+1).

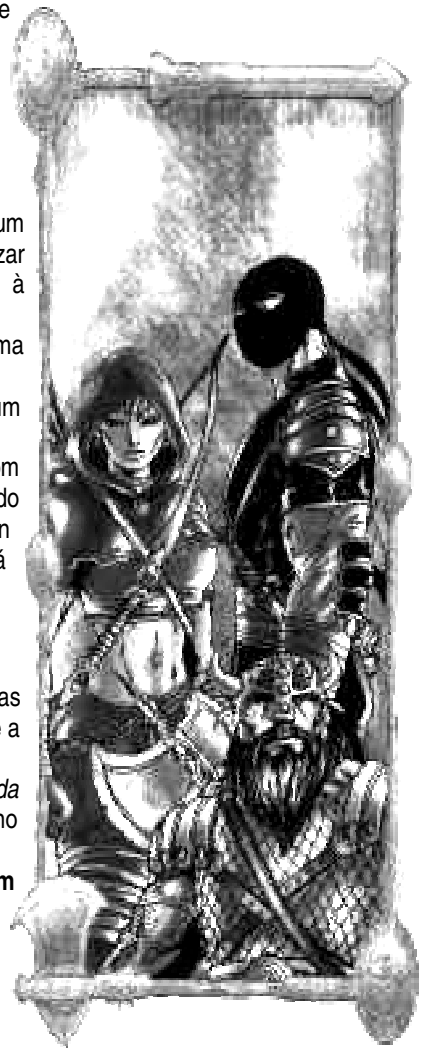
TIPOS DE ARMAS:

Existem dois tipos de armas apresentados no suplemento:

1. Corporais: feitas para combates corpo-a-corpo, causando dano por *FA (F+H)+Dano da arma* mas que podem ser arremessadas, causando apenas o *Dano da Arma* (excluindo-se a FA), a não ser que a descrição da arma diga o contrário; com alcance igual à *PdF0-1* (5 à 10m).

2. Ataque à Distância: feitas para combates à distância, causando dano por *FA (H+PdF)+Dano da arma* mas, em momentos críticos, podem ser utilizadas em combates corpo-a-corpo, causando dano apenas por *Dano da arma* (excluindo-se a FA), a não ser que a descrição da arma diga o contrário.

Observação importante: no caso de arcos em geral, o PdF utilizado pelo personagem deve ser de no máximo 2 (pois arcos comuns disparam flechas comuns). A quantia de PdF que o personagem possui determinará o alcance do ataque (PdF0=5m; PdF1=10m; PdF2=20m; e assim por diante).

Nota 2: no caso de armas de fogo, o PdF utilizado pelo personagem deve ser de no máximo 1 (pois é o valor máximo para armas leves), porém o alcance é maior.

UTILIZANDO ARMADURAS DE FORMA DEFENSIVA:

O atributo Armadura de um personagem mede sua capacidade natural de absorção de dano, que poderá ser auxiliada por uma proteção extra: o Bônus de Armadura concedido por proteções como escudos e armaduras em geral. As regras necessárias para realizar um combate com as regras de armaduras deste livro em 3D&T estão no quadro Turno de Combate.

Observação importante: as regras de esquiva vistas aqui para armas não se aplicam às armaduras. Uma armadura não apara um golpe e sim tenta minimizar o dano causado pelo mesmo.

UTILIZANDO ARMADURAS DE FORMA OFENSIVA:

Um personagem poderá se valer de sua armadura em alguma situação em combate para ferir o oponente, sendo com um encontrão com o ombro ou arremessando seu escudo.

Um ataque com algum tipo de armadura será sempre baseado na FA (no caso de ataques à distância, o PdF é no máximo 1) do personagem (sem Bônus de Armadura ou Dano de Armas), sendo que para ataques à distância, o PdF é de no máximo 2, e sempre será do tipo Contusão (a não ser que a descrição da armadura diga o contrário), podendo ainda tentar um Acerto Crítico antes de realizar o ataque.

Exemplo: Korr resolve arremessar seu escudo contra o Orc que o surpreendeu. Korr possui H1 e PdF3, mas de acordo com as regras poderá utilizar apenas PdF1, portanto poderá causar FA3 de dano por Contusão em seu adversário (pois falhou no teste de Acerto Crítico, rolando um 3 no dado).

Pontos de Forja (Regra opcional)

Esta regra opcional diz que uma arma ou armadura possuem uma certa durabilidade, danificando-se após um determinado tempo e tornando-se inútil para o uso. Esta regra é aplicável somente quando uma arma for usada para combates corpo-a-corpo.Funciona da seguinte maneira:

- No caso de armas: quando o personagem atacado conseguir uma Defesa Crítica, a arma do atacante ficará um pouco danificada, ficando torta, rachada ou outra coisa, perdendo assim 1 Ponto de Forja (que seriam como os PVs da arma) e podendo se quebrar se não for consertada (por um ferreiro, armeiro ou outro personagem com a perícia Máquinas ou especialização Armeiro) antes que seus Pontos de Forja (ou PFs) cheguem a 0. Em caso de acerto e defesa crítica no mesmo ataque, a arma não perde PFs.

Os Pontos de Forja que uma arma possui são iguais ao máximo de dano que esta pode causar mais 15 (no caso de armas que podem causar danos de intensidades diferentes, adota-se o MENOR valor de dano).

Exemplo: uma Maça Pesada, que causa 2d-4 pontos de dano, terá 23 PFs, pois o dano máximo causado é igual a 8 que somado a 15 totaliza 23.

Observação importante: caso um personagem esteja utilizando mais de uma arma para atacar (duas espadas, por exemplo) e perder PFs, estes mesmos serão descontados de sua arma de dano menor. Em outros casos fica a critério do mestre conversar com o jogador decidir.

- No caso de armaduras: quando o personagem atacando conseguir um Acerto Crítico, a armadura do atacado ficará um pouco danificada, ficando amassada, rachada ou outra coisa, perdendo assim 1 Ponto de Forja (que seriam como os PVs da armadura) e podendo se quebrar se não for consertada (por um ferreiro, armeiro ou outro personagem com a perícia Máquinas ou especialização Armeiro) antes que seus Pontos de Forja (ou PFs) cheguem a 0. Em caso de acerto e defesa crítica no mesmo ataque, a armadura não perde PFs

Os Pontos de Forja que uma armadura possui são iguais ao máximo Bônus de Armadura que a armadura concede mais 20. No caso de um personagem usar um escudo qualquer e uma armadura, o primeiro a ser danificado será o que concede Bônus de Armadura MENOR (quase sempre os escudos), a não ser que o ataque sofrido tenha sido de surpresa, pelas costas ou com o alvo indefeso (em caso de proteções que possuam Bônus de Armadura iguais, fica a critério do mestre decidir qual armadura sofreu dano).

Exemplo: uma Camisa de Malha, que possui Bônus de Armadura igual a 1d, terá 26 PFs, pois o Bônus máximo concedido é igual a 6 que somado a 20 totaliza 26.

Vantagens E Desvantagens aplicadas à equipamentos

Um item qualquer, como um personagem, poderá apresentar qualidades e/ou defeitos, como por exemplo um vendedor que diz ao seu personagem que recebeu um lindo sabre. Ele se abaixa atrás do balcão de sua loja e mostra uma simples bengala. O seu personagem fica surpreso e o indaga: "- Ei, eu quero uma arma e não essa coisa". Maior ainda é a sua surpresa quando o vendedor puxa o cabo da bengala revelando uma lâmina fina e afiada que antes estava escondida no corpo de madeira da mesma. Quem diria que uma bengala esconderia em sua "Aparência Inofensiva" uma formidável espada?

Um personagem poderá atribuir qualquer vantagem à sua arma, armadura ou item, tendo que somente levá-lo a um especialista no assunto (ferreiro, alquimista, mago ou alguém que possua a perícia adequada) e pagar em pontos equivalentes a vantagem visada, além de pagar em dinheiro pelo serviço. No caso de atribuir uma desvantagem à sua arma, armadura ou item, o mesmo procedimento deve ser feito, mas os pontos ganhos com a desvantagem só poderão ser gastos no mesmo item/arma/armadura, não podendo ser gastos com o personagem.

A seguir, a lista completa de equipamentos. Bom divertimento!

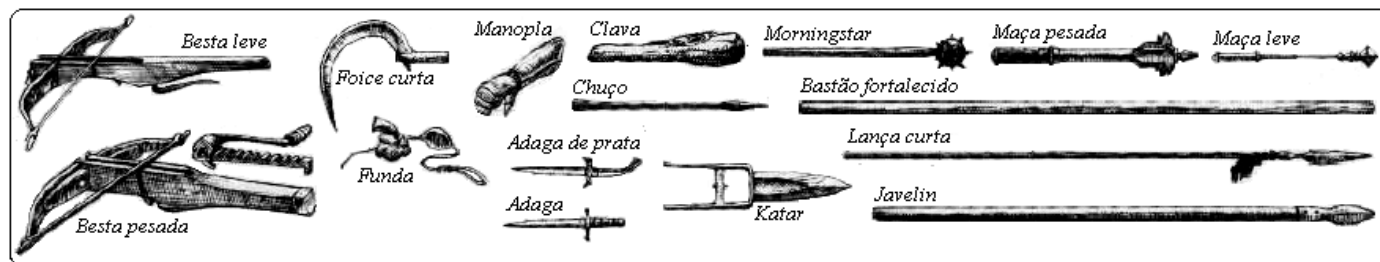
Legenda:

Vel.	Velocidade do item (bônus/redutor na iniciativa).
BA	Bônus de Armadura.
O$	Peças de Ouro.
P$	Peças de Prata.
C$	Peças de Cobre.
Tam.	Tamanho do item. Quantidade de Slots que o item ocupa.

Armas simples

ARMA	DANO	TIPO DE DANO	INICIATIVA	ESQUIVA	TAM.	CUSTO
Corporais						
Adaga	1	perfuração	+2	0	1	2 O$
Adaga de prata*	1	perfuração	+2	0	1	10 O$
Bastão fortalecido* ‡	1d	contusão	0	+1	3	10 C$
Clava	1d-2	contusão	+1	0	3	*
Foice curta	1d	corte	+1	0	3	6 O$
Katar*	1d	corte/perfuração	+1	0	2	17 O$
Lança curta*	1d	perfuração	0	+1	4	2 O$
Maça leve	1d	contusão	+1	+1	3	5 O$
Maça pesada* ‡	2d-4	contusão	0	+1	4	12 O$
Manopla reforçada (par)	1	contusão	0	+1	4	8 O$
Maça-estrela	2d-4	contusão	0	+1	3	8 O$
Ataque à distância						
Besta leve* ‡	2d-4	perfuração	+2	0	6	35 O$
Besta pesada* ‡	2d-2	perfuração	+2	0	6	100 O$
Chuço	1d-2	perfuração	+1	0	3	5 P$
Funda (c/10 pedras)	1	contusão	0	0	1	5 C$

‡ Arma de duas mãos
** Ver descrição*

Adaga: é a mais comum arma secundária.
- *Adaga de prata:* possui a lâmina feita de prata. Própria para combates contra criaturas vulneráveis à prata.
Bastão fortalecido: é uma arma que concede um Ataque Múltiplo por turno sem grandes penalizações (H-1). Se utilizado com uma mão, o usuário não pode utilizar o Ataque Múltiplo.
Besta leve: este tipo de besta necessita de ambas as mãos para ser empunhada e comporta uma seta por vez. Demora um turno para que seja recarregada, e ambas as mãos são empregadas nesta ação. O dano é baseado em PdF (sendo de no máximo PdF2).
Besta pesada: este tipo de besta necessita de ambas as mãos para ser empunhada e comporta uma seta por vez. Demora um turno para que seja recarregada e ambas as mãos são empregadas nesta ação. O dano é baseado em PdF (sendo de no máximo PdF2).
Chuço: é um pouco maior que uma flecha comum, com uma ponta perfurante e pesada.
Clava: uma clava de madeira é facilmente encontrada. Por este motivo ela não possui custo algum.
Foice curta: esta arma é semelhante à ferramenta de um fazendeiro, porém é fortalecida e preparada para combates.
Funda: é utilizada para arremessar pedras. Não é tão simples de usar como uma besta e nem tão poderosa quanto um arco, mas seu custo é baixo, e fácil de improvisar com materiais comuns.
Javelin: esta é uma lança leve, própria para arremessos. Pode ser utilizada em combates corporais, mas como não é própria para isso, seu dano final sofre redutor de -1. Seu alcance (em caso de arremesso) depende do PdF do usuário.

Katar: também chamada de Adaga de Soco, esta arma coloca toda a força do soco do usuário em sua parte anterior, tornando-o capaz de desferir golpes poderosos e mortais. É necessário um pouco de destreza para sua utilização, requerendo H2 ou superior.
Lança curta: por não ser tão longa quanto uma lança longa, esta pode ser arremessada. Seu alcance depende do PdF do usuário.
Maça leve: semelhante a uma clava, porém com metal em uma das extremidades.
Maça pesada: variação da maça leve, porém mais pesada e longa (Arma de duas mãos).
Manoplas reforçadas: estas luvas de metal protegem as mãos e adiciona 1 ponto à FA final do usuário no caso de ataques desarmados. Várias armaduras já vêm com manoplas.
Maça-estrela: semelhante à maça leve, porém possui uma esfera de metal com espinhos em uma das extremidades.

Armas marciais

ARMA	DANO	TIPO DE DANO	INICIATIVA	ESQUIVA	TAM.	CUSTO
Corporais						
Alabarda‡	1d-2	corte/perfuração	0	+1	4	10 O$
Alfanje	1d+2	corte	-1	+1	3	75 O$
Cimitarra	1d	corte	+2	0	3	15 O$
Clava com espinhos‡	1d	contusão	+1	+1	4	5 O$
Espada curta	1d	corte/perfuração	+1	+1	3	10 O$
Espada longa	2d-4	corte/perfuração	+1	0	4	15 O$
Espada nobre	2d-2	corte/perfuração	+1	+1	4	50 O$
Florete	1d	perfuração	+2	+2	3	10 O$
Foice‡	1d+1	corte/perfuração	-1	+1	5	18 O$
Glaive* ‡	2d-2	corte	0	0	4	8 O$
Guisarme* ‡	2d-4	corte	0	+1	4	9 O$

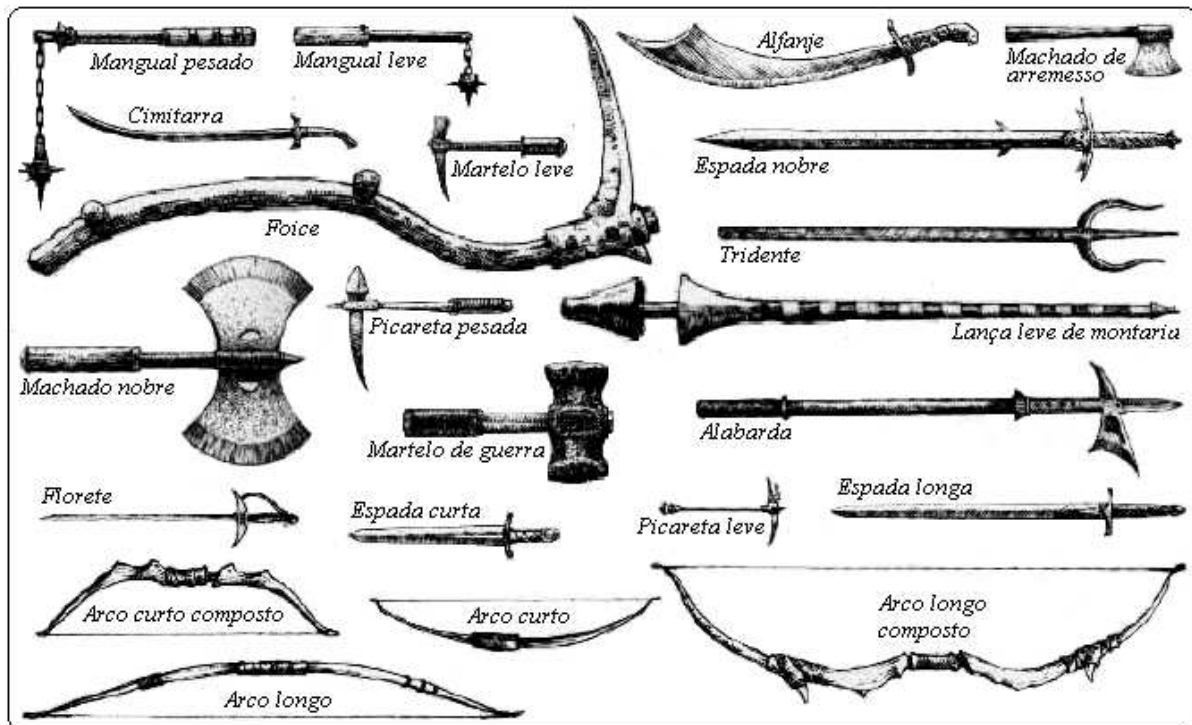
Alabarda: mescla propriedades cortantes e perfurantes. Devido ao gancho existente na lâmina da alabarda, esta pode ser utilizada para derrubar um oponente através de um teste bem sucedido de H (o alvo tem direito a uma esquiva). Obtendo sucesso, o alvo é considerado Paralisado (mas ainda pode conjurar magias) no próximo turno.
Alfanje: esta espada é semelhante à uma cimitarra, porém muito mais pesada.
Arco curto: como qualquer outro arco, esta arma necessita de ambas as mãos para seu uso. O dano é baseado em PdF (sendo de no máximo PdF2).

Armas marciais Corporais - continuação

ARMA	DANO	TIPO DE DANO	INICIATIVA	ESQUIVA	TAM.	CUSTO
Lança longa* ‡	2d-4	perfuração	0	+1	5	5 O$
Lança montada leve*	1d	perfuração	-1	-1	5	6 O$
Lança montada pes.*	2d-4	perfuração	-1	-1	7	10 O$
Machadinha	1d3	corte	+1	0	2	4 O$
Machado de arremesso	1d	corte	0	0	2	8 O$
Machado de batalha	2d-4	corte	0	+1	5	10 O$
Machado nobre* ‡	2d	corte	+1	+1	6	20 O$
Mangual leve*	1d	contusão	+1	0	5	8 O$
Martelo de guerra	2d-4	contusão	+1	+1	4	12 O$
Martelo leve*	1d-2	contusão	+2	0	2	1 O$
Picareta leve	1d-2	perfuração	+1	0	4	4 O$
Picareta pesada	1d	perfuração	0	+1	4	8 O$
Porrete*	*	contusão	0	0	2	1 O$
Ranseur* ‡	2d-4	perfuração	0	0	4	10 O$
Sabre	1d	perfuração	+2	+2	3	20 O$
Tridente*	2d-4	perfuração	0	+2	5	15 O$
Ataque à distância						
Arco curto‡	1d-1	perfuração	+1	0	3	30 O$
Arco curto composto‡	1d	perfuração	0	0	3	75 O$
Arco longo‡	1d+1	perfuração	+1	0	4	75 O$
Arco longo composto‡	2d-4	perfuração	0	0	4	100 O$

‡ Arma de duas mãos
** Ver descrição*

Personagens do tamanho de um humano ou maior podem utilizá-lo sob montaria.
Arco curto composto: como qualquer outro arco, esta arma necessita de ambas as mãos para seu uso. Personagens pequenos ou maiores podem utilizá-lo sob montaria. O dano é baseado em PdF (sendo de no máximo PdF2).
Arco longo: como qualquer outro arco, esta arma necessita de ambas as mãos para seu uso. Por ser muito grande, não pode ser usado quando o personagem estiver sob montaria. O dano é baseado em PdF (sendo de no máximo PdF2).
Arco longo composto: como qualquer outro arco, esta arma necessita de ambas as mãos para seu uso. Personagens do tamanho de um humano ou maior podem utilizá-lo sob montaria. O dano é baseado em PdF (sendo de no máximo PdF2).
Cimitarra: a curva na lâmina desta arma a torna extremamente afiada.
Clava com espinhos: esta é uma versão maior da clava tradicional (arma de duas mãos). Geralmente possui espinhos de metal em uma das extremidades.
Espada curta: esta espada é famosa por ser pequena e leve o suficiente para manejo com apenas uma mão e por ser a arma primária de várias criaturas pequenas.
Espada longa: esta espada clássica é a preferida dos cavaleiros e paladinos.
Espada nobre: aventureiros reconhecem a espada nobre como uma das melhores armas de combate corporal. É segura e poderosa.
Florete: espada leve, de lâmina fina própria para perfurações.
Foice: esta arma é semelhante à ferramenta de um fazendeiro, porém é fortalecida e preparada para combates. O formato da foice ajuda a concentrar a força para o golpe na lâmina da mesma, proporcionando golpes devastadores.
Glaive: possui um alcance de até 3m (Membros Elásticos), porém não pode ser utilizada em oponentes adjacentes.
Guisarme: possui um alcance de até 3m (Membros Elásticos), porém não pode ser utilizada em oponentes adjacentes. Devido à sua lâmina encurvada, o guisarme pode ser utilizado para derrubar um oponente através de um teste bem sucedido de H (o alvo tem direito a uma esquiva). Obtendo sucesso, o alvo é considerado Paralisado (mas ainda pode conjurar magias) no próximo turno.
Lança longa: possui um alcance de até 3m (Membros Elásticos), porém não pode ser utilizada em oponentes adjacentes.
Lança montada, leve ou pesada: possui um alcance de até 3m (Membros Elásticos). Esta arma só pode ser usada quando o usuário está sob montaria (não pode ser utilizada em oponentes adjacentes). Lanças montadas leves são apropriadas para cavaleiros pequenos ou mais fracos.
Machadinha: este machado é famoso por ser pequeno e leve o suficiente para manejo com apenas uma mão e por ser a arma primária de várias criaturas pequenas.

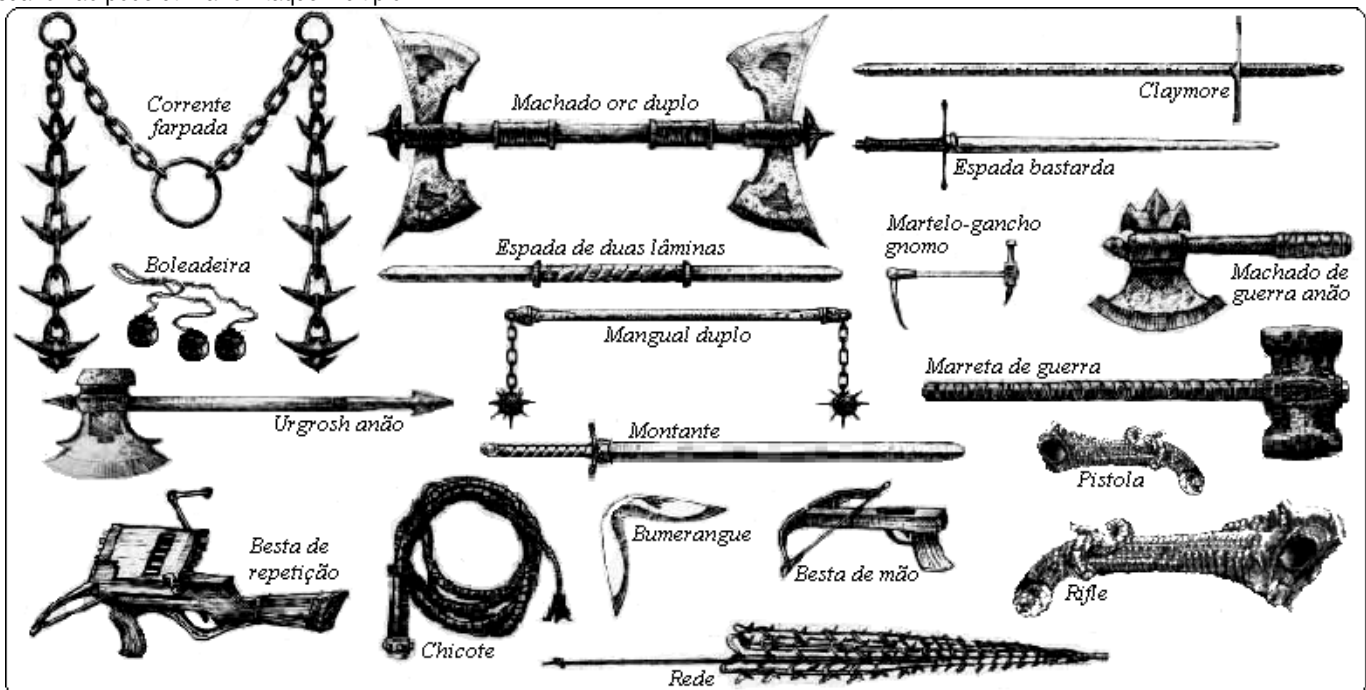
Machado de arremesso: é leve como uma machadinha e balanceado para arremessos. Seu alcance depende do PdF do usuário.
Machado de batalha: é a mais comum arma de combate corporal entre os anões.
Machado nobre: este grande e pesado machado é a arma preferida entre bárbaros e outros personagens que procuram infligir grandes danos. Por ser muito pesado, apenas personagens com F2 ou superior podem utilizá-lo.
Mangual leve: bastão e esfera com espinhos, unidos por uma corrente.
Martelo de guerra: anões podem ser vistos usando este tipo majestoso de martelo.
Martelo leve: este pequeno martelo é leve o suficiente para ser arremessado. Para arremessos, seu alcance depende do PdF do usuário.

Picareta, leve ou pesada: esta arma é desenhada para concentrar a força em um pequeno e penetrante ponto. Picaretas leves se assemelham às dos mineradores, mas são preparadas para combates.
Porrete: ótima arma para personagens que querem apenas nocautear seus oponentes, sem matá-los. Uma criatura que receba dano direto na cabeça (um ataque furtivo vêm bem a calhar) com um porrete não perde PVs, mas deve ser bem sucedido em um teste de R, ou será nocauteada. Uma criatura nocauteada é considerada Indefesa. Em demais casos, o dano do porrete é de 1 ponto.
Ranseur: possui um alcance de até 3m (Membros Elásticos), porém não pode ser utilizada em oponentes adjacentes. O atacante pode tentar desarmar um oponente através de um teste bem sucedido de H+1 (o alvo tem direito a uma esquiva).
Sabre: espada leve, de lâmina própria para perfurações.
Tridente: esta arma possui na extremidade 3 pontas perfurantes. Pode ser arremessado como uma lança curta, mas como não é muito aerodinâmico seu alcance (que é medido pelo PdF do usuário) é menor (-1d metros).

Armas exóticas

ARMA	DANO	TIPO DE DANO	INICIATIVA	ESQUIVA	TAM.	CUSTO
Corporais						
Claymore‡	2d	corte/perfuração	0	0	4	40 O$
Corrente farpada*	1d+2	perfuração	+1	+1	3	25 O$
Espada bastarda* ‡	2d-4	corte/perfuração	0	+1	4	35 O$
Espada de 2 lâminas* ‡	2d-4	corte	-1	+2	6	100 O$
Machado de guerra anão* ‡	2d-2	corte	+1	+2	6	30 O$
Machado orc duplo* ‡	2d-4	corte	0	+1	7	60 O$
Mangual duplo* ‡	1d	contusão	0	0	6	90 O$
Marreta de guerra‡	2d	contusão	-1	0	6	30 O$
Martelo-gancho gnomo*	*	contusão/perfuração	+2	0	3	20 O$
Montante* ‡	2d	corte/perfuração	0	+1	4	45 O$
Urgrosh anão* ‡	2d-4	corte/perfuração	0	+1	6	50 O$
Ataque à distância						
Besta de mão*	1d-2	perfuração	+1	0	4	100 O$
Besta de repetição*	2d-4	perfuração	-1	0	4	250 O$
Boleadeira*	1d	contusão	0	0	3	1 O$
Bumerangue*	1d3	contusão	+1	0	3	2 O$
Chicote*	*	corte	+2	0	3	1 O$
Pistola*	2d-2	perfuração	-2	0	3	250 O$
Rede*	*	paralisia	0	0	4	20 O$
Rifle* ‡	2d	perfuração	-2	+1	5	500 O$

‡ Arma de duas mãos
** Ver descrição*

Besta de mão: este tipo de besta pode ser empunhada com uma só mão e comporta uma seta por vez. Demora um turno para que seja recarregada e ambas as mãos são empregadas nesta ação. O dano é baseado em PdF (sendo de no máximo PdF2).
Besta de repetição: este tipo de besta necessita de ambas as mãos para ser empunhada e comporta cinco setas por vez, ou seja, somente após os cinco disparos precisará ser recarregada. Demora um turno para que seja recarregada e ambas as mãos são empregadas nesta ação. O dano é baseado em PdF (sendo de no máximo PdF2).
Boleadeira: esta arma pode ser arremessada (depende do PdF do usuário) para ferir ou prender um oponente. O atacante pode tentar derrubar o oponente através de um teste bem sucedido de H (o alvo tem direito a uma esquiva). Obtendo sucesso, o alvo é considerado Paralisado

(mas ainda pode conjurar magias) no próximo turno. Esta arma também pode ser utilizada em combates corpo-a-corpo; nesse caso ela causa 1d pontos de dano.
Bumerangue: esta arma cortante, ao ser arremessada (seu alcance depende do PdF do usuário) da forma correta, retorna às mãos do usuário no mesmo turno do arremesso caso não acerte o alvo. Em caso de acerto, o bumerangue causa 1d3 pontos de dano e não retorna, mas poderá ser recuperado posteriormente. Além de ser uma arma de longo alcance, esta arma também pode ser utilizada em combates corpo-a-corpo. É necessário um pouco de destreza para sua utilização, requerendo H2 ou superior.
Chicote: possui um alcance de até 3m (Membros Elásticos), mas não pode ser utilizada em oponentes adjacentes. Esta arma causa apenas 1 ponto de dano somente em oponentes sem equipamentos de proteção (armaduras, escudos, etc.), porém o atacante pode tentar derrubar o oponente através de um teste bem sucedido de H (o alvo tem direito a uma esquiva). Obtendo sucesso, o alvo é considerado Paralisado (mas ainda pode conjurar magias) no próximo turno. O atacante pode tentar desarmar um oponente através de um teste bem sucedido de H+1 (o alvo tem direito a uma esquiva).
Claymore: espada um pouco mais leve que uma espada bastarda, porém de lâmina mais fina e longa.
Corrente farpada: possui um alcance de até 3m (Membros Elásticos), mas também pode ser utilizada em oponentes adjacentes. O atacante pode tentar derrubar o oponente através de um teste bem sucedido de H (o alvo tem direito a uma esquiva). Obtendo sucesso, o alvo é considerado Paralisado (mas ainda pode conjurar magias) no próximo turno. O atacante pode tentar desarmar um oponente através de um teste bem sucedido de H+1 (o alvo tem direito a uma esquiva).
Espada bastarda: esta espada é muito grande para ser usada com apenas uma mão sem treinamento especial; para isso é necessária a vantagem Adaptador ou outra Perícia/Especialização adequada (isto se aplica a criaturas de tamanho humano ou menor).
Espada de duas lâminas: é uma arma que concede um Ataque Múltiplo por turno sem grandes penalizações (H-1). Se utilizado com uma mão, o usuário não pode utilizar o Ataque Múltiplo. É necessário um pouco de destreza para sua utilização, requerendo H2 ou superior.
Machado de guerra anão: este machado é muito grande para ser usado com apenas uma mão sem treinamento especial; para isso é necessária a vantagem Adaptador ou outra Perícia/Especialização adequada (isto se aplica a criaturas de tamanho humano ou menor). Por ser muito pesado, apenas personagens com F2 ou superior podem utilizá-lo.
Machado orc duplo: é uma arma que concede um Ataque Múltiplo por turno sem grandes penalizações (H-1). Se utilizado com uma mão, o usuário não pode utilizar o Ataque Múltiplo.

Mangual duplo: é uma arma que concede um Ataque Múltiplo por turno sem grandes penalizações (H-1). Se utilizado com uma mão, o usuário não pode utilizar o Ataque Múltiplo. O atacante pode tentar derrubar o oponente através de um teste bem sucedido de H (o alvo tem direito a uma esquiva). Obtendo sucesso, o alvo é considerado Paralisado (mas ainda pode conjurar magias) no próximo turno. O atacante pode tentar desarmar um oponente através de um teste bem sucedido de H+1 (o alvo tem direito a uma esquiva).
Marreta de guerra: este tipo de marreta é muito grande para ser usada com apenas uma mão sem treinamento especial; para isso é necessária a vantagem Adaptador ou outra Perícia/Especialização adequada (isto se aplica a criaturas de tamanho humano ou menor). Por ser muito pesada, apenas personagens com F2 ou superior podem utilizá-la.
Martelo-gancho gnomo: esta arma pequena e leve combina golpes perfurantes e de contusão. Com a extremidade do martelo, o dano é de 1d por contusão, e com a extremidade em forma de gancho o dano é de 1d-2 por perfuração.
Montante: esta espada é muito grande para ser usada com apenas uma mão sem treinamento especial; para isso é necessária a vantagem Adaptador ou outra Perícia/Especialização adequada (isto se aplica a criaturas de tamanho humano ou menor). Por ser muito pesada, apenas personagens com F2 ou superior podem utilizá-la.
Pistola: comporta um tiro por vez e precisa de um turno para ser recarregada com munição e pólvora. O dano é baseado em PdF (sendo de no máximo PdF2). Por funcionar a base de pólvora, esta arma é Vulnerável a ataques baseados em fogo/calor ou Eletricidade. Caso a arma esteja

carregada e o portador receba um ataque baseado nos elementos mencionados e perca mais de 2 PVs, a arma explode e fere todos num raio de 1m (dano de 1d). Após a explosão a arma é inutilizada, não podendo ser consertada de nenhuma forma usual.

Rede: tecido de malhas, mais ou menos largas, utilizada para envolver e prender os adversários. O atacante pode tentar prender o oponente através de um teste bem sucedido de H (o alvo tem direito a uma esquiva). Obtendo sucesso, o alvo é considerado Paralisado (mas ainda pode conjurar magias) enquanto não obtiver sucesso em um teste de H-1. No caso de o atacante errar o alvo (ou este último se esquivar), demora um turno para que a rede seja recolhida e preparada para um novo ataque.

Rifle: comporta um tiro por vez e precisa de um turno para ser recarregado com munição e pólvora. O dano é baseado em PdF (sendo de no máximo PdF2). Por funcionar a base de pólvora, esta arma é Vulnerável a ataques baseados em fogo/calor ou Eletricidade. Caso a arma esteja carregada e o portador receba um ataque baseado nos elementos mencionados e perca mais de 2 PVs, a arma explode e fere todos num raio de 1m (dano de 1d). Após a explosão a arma é inutilizada, não podendo ser consertada de nenhuma forma usual.

Urgrosh anão: combina propriedades cortantes e perfurantes. Na extremidade em forma de machado, o dano causado por corte é de 2d-4 e na extremidade perfurante, o dano é de 1d perfurante. É uma arma que concede um Ataque Múltiplo por turno sem grandes penalizações (H-1). Se utilizado com uma mão, o usuário não pode utilizar o Ataque Múltiplo. Por ser muito pesado, apenas personagens com F2 ou superior podem utilizá-lo.

Armas asiáticas/orientais

Arma	*Dano*	*Tipo de dano*	*Iniciativa*	*Esquiva*	*Tam.*	*Custo*
Corporais						
Bastão triplo* ‡	1d	contusão	0	+2	4	25 O$
Kama	1d	corte	0	+1	3	2 O$
Katana* ‡	2d-3	corte/perfuração	0	+2	3	335 O$
Kukri	1d-2	corte	+2	0	2	8 O$
Ninja-to	1d+1	corte/perfuração	+2	+2	3	310 O$
Nunchaku	1d	contusão	+1	+1	3	2 O$
Sai	1d3	perfuração	+2	+2	2	8 O$
Siangham	1d3	perfuração	+2	0	2	3 O$
Siangham halfling	1d3-1	perfuração	+2	0	2	2 O$
Tonfa	1d-1	contusão	+2	+2	3	2 O$
Wakizashi	1d+1	corte/perfuração	+1	+2	3	315 O$
Ataque à distância						
Kusari-Gama*	1d+1	corte	0	+1	5	20 O$
Manriki-Kusari	1d	contusão	+1	0	4	10 O$
Shuriken*	1	perfuração	+2	0	1	1 O$
Zarabatana	*	perfuração	+1	0	-	1 P$

‡ Arma de duas mãos
** Ver descrição*

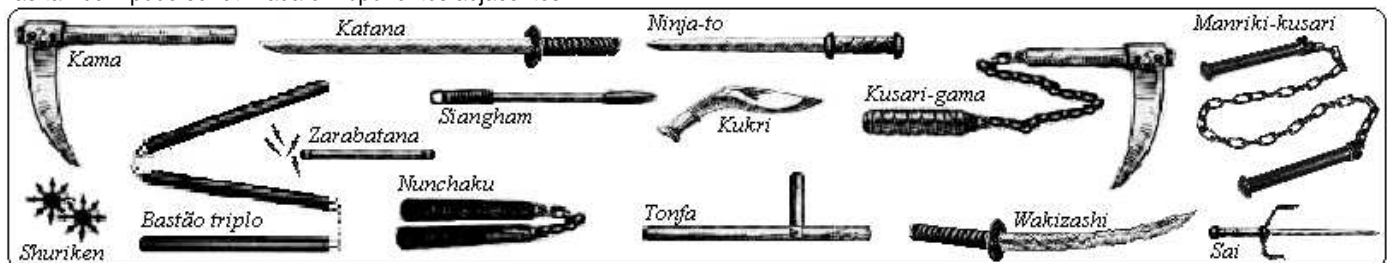
Bastão triplo: é uma arma que concede um Ataque Múltiplo por turno sem grandes penalizações (H-1). Se utilizado com uma mão, o usuário não pode utilizar o Ataque Múltiplo. É necessário um pouco de destreza para sua utilização, requerendo H2 ou superior.

Kama: sua lâmina se assemelha a de uma foice, porém é mais leve. É uma das armas preferidas entre monges e artistas marciais.

Katana: possui lâmina curva e funciona semelhantemente a uma espada bastarda de qualidade superior. Uma katana é muito grande para ser usada com apenas uma mão sem treinamento especial; para isso é necessária a vantagem Adaptador ou outra Perícia/Especialização adequada (isto se aplica a criaturas de tamanho humano ou menor).

Kukri: este tipo de faca pesada possui uma lâmina encurvada e o fio na parte interna da curva.

Kusari-Gama: esta arma apresenta-se sendo uma pequena foice unida por uma corrente a uma bastão. Possui um alcance de até 3m (Membros Elásticos), mas também pode ser utilizada em oponentes adjacentes. É necessário um pouco de destreza para sua utilização, requerendo H2 ou superior. O atacante pode tentar derrubar o oponente através de um teste bem sucedido de H (o alvo tem direito a uma esquiva). Obtendo sucesso, o alvo é considerado Paralisado (mas ainda pode conjurar magias) no próximo turno. O atacante pode tentar desarmar um oponente através de um teste bem sucedido de H+1 (o alvo tem direito a uma esquiva).

Manriki-Kusari: esta arma se assemelha a um nunchaku, exceto pela corrente mais longa. Possui um alcance de até 3m (Membros Elásticos), mas também pode ser utilizada em oponentes adjacentes.

Ninja-To: espada preferida entre os ninjas. Possui lâmina reta e funciona semelhantemente a uma espada curta de qualidade superior.

Nunchaku: uma das armas preferidas entre monges e artistas marciais. Apresenta-se em forma de dois bastões unidos por uma corrente.

Sai: esta pequena arma é excelente para aparar ataques. É geralmente utilizada em pares.

Siangham e Siangham halfling: esta arma se assemelha a um chuço, porém é mais leve. A Siangham halfling é para monges ou artistas marciais pequenos.

Shuriken: até três shurikens podem ser arremessados por turno (contra o mesmo oponente). O alcance do arremesso depende do PdF do personagem (sendo de no máximo PdF1).

Tonfa: este bastão em forma peculiar é bom tanto para defesas quanto para ataques. Uma tonfa é uma ótima arma para personagens que querem apenas nocautear seus oponentes, sem matá-los. Uma criatura que receba dano direto na cabeça (um ataque furtivo vem bem a calhar)

com uma tonfa não perde PVs, mas deve ser bem sucedido em um teste de R, ou será nocauteada. Uma criatura nocauteada é considerada Indefesa. Em demais casos, o dano do porrete é de 1d-1 pontos.
Wakizashi: possui lâmina curva e funciona semelhantemente a uma espada curta de qualidade superior.
Zarabatana: esta pequena arma é utilizada para disparar dardos à longa distância (seu alcance depende do PdF do usuário). É silenciosa e muitas vezes os dardos são umedecidos com os mais variados tipos de venenos.

Armas de arremesso

Arma	Dano	Tipo de dano	Iniciativa	Esquiva	Tam.	Custo
Ácido*	*	área*; químico	+1	0	1	10 O$
Água benta*	1d+2	área*; especial	+1	0	1	25 O$
Bolsa com cola	-	paralisia*	+1	0	1	50 O$
Fogo do alquimista*	1d	área*; fogo	+1	0	1	20 O$
Pedra trovão	-	som	+1	0	1	30 O$

** Ver descrição*

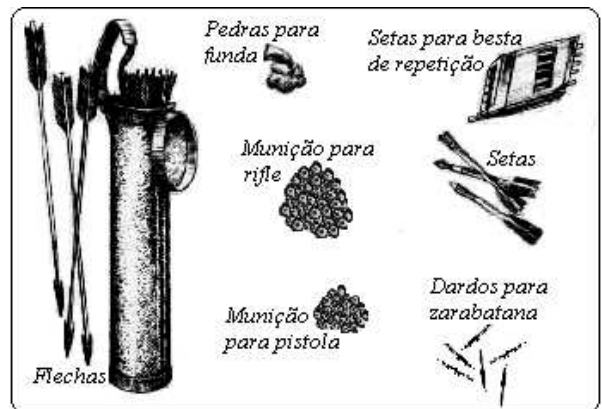
Ácido: um personagem pode arremessar um frasco de ácido com se fosse uma granada. Um frasco de ácido causa 1d pontos de dano (químico/ácido) no alvo e 1d-1 pontos de dano em qualquer criatura que estiver num raio de 1,5m do local de impacto.
Água benta: um personagem pode arremessar um frasco de água benta com se fosse uma granada. Um frasco de água benta causa 1d+2 pontos de dano (químico/ácido) em mortos-vivos e em outras criaturas vulneráveis que estiverem num raio de 1,5m do local de impacto. O alcance do arremesso depende do PdF do personagem (sendo de no máximo PdF1).
Bolsa com gosma: um personagem pode arremessar uma bolsa de cola com se fosse uma granada. Ao impacto, uma gosma é liberada e se solidifica com o ar. O alvo é considerado Paralisado (e não pode conjurar magias) no próximo turno. É necessário sucesso em teste de F+1 para se livrar da cola.

Fogo do alquimista: um personagem pode arremessar um frasco de fogo do alquimista com se fosse uma granada. Um frasco de fogo do alquimista causa 1d pontos de dano (fogo/calor) no alvo e 1d-1 pontos de dano em qualquer criatura que estiver num raio de 1,5m do local de impacto.
Pedra trovão: um personagem pode arremessar uma pedra trovão com se fosse uma granada. Ela provoca um estrondo ensurdecedor ao impacto (teste de R+1 anula o efeito). Em caso de falha no teste de R, o alvo é considerado Paralisado (e não pode conjurar magias) no próximo turno. Qualquer criatura que estiver num raio de 1,5m do local de impacto também sofre os efeitos do estrondo. Criaturas com Audição Aguçada sofrem redutor de -1 no teste de Resistência para negar o efeito.

Munições

Nome	Tipo de dano	Tam.	Custo
Dardos para zarabatana (20)*	perfuração	-	1 O$
Flechas (20)*	perfuração	2	1 O$
Flecha de prata (1)*	perfuração	-	1 O$
Flechas de contusão (20)*	contusão	2	1 O$
Flechas incendiárias (5)*	perfuração/fogo	1	1 O$
Setas (10)*	perfuração	1	1 O$
Seta de prata (1)*	perfuração	-	1 O$
Setas de contusão (10)*	contusão	1	1 O$
Setas p/ besta de repetição (5)*	perfuração	1	1 O$
Seta de prata p/ besta de repetição (1)*	perfuração	-	1 O$
Setas de contusão p/ besta de repetição (5)*	perfuração	1	1 O$
Munição p/ pistola (10)*	perfuração	-	3 O$
Munição de prata p/ pistola (5)*	perfuração	-	3 O$
Munição p/ rifle (10)*	perfuração	1	3 O$
Munição de prata p/ rifle (5)*	perfuração	-	3 O$
Pedras p/ funda (10)*	contusão	-	1 P$

** Ver descrição*

Dardos para zarabatana: medindo 5cm, estes pequenos dardos são encontrados à venda em estojos de madeira contendo 20 unidades. Geralmente suas pontas são cobertas de algum tipo de veneno ou tranqüilizante. Seu peso e tamanho são desprezíveis.

Flechas: uma flecha, quando usada como uma arma de combate corporal, é considerada uma arma pequena (de tamanho desprezível) que causa 1d2 pontos de dano por perfuração. Podem ser encontradas à venda em aljavas contendo 20 flechas. Sempre que uma flecha é usada para atacar (sendo utilizada com arco ou não) é perdida para sempre.
- *Flechas de prata:* possui a ponta feita de prata. Própria para combates contra criaturas vulneráveis à prata.
- *Flechas de contusão:* possui uma esfera de metal no lugar da ponta. Própria para infligir dano por contusão.
- *Flechas incendiárias:* possui na ponta um tecido coberto por óleo inflamável.

Setas para besta: uma seta, quando usada como uma arma de combate corporal, é considerada uma arma pequena (de tamanho desprezível) que causa 1d2 pontos de dano por perfuração. Podem ser encontradas à venda em estojos de madeira contendo 10 setas. Sempre que uma seta é usada para atacar (sendo utilizada com besta ou não) é perdida para sempre.
- *Setas de prata:* possui a ponta feita de prata. Própria para combates contra criaturas vulneráveis à prata.
- *Setas de contusão:* possui uma esfera de metal no lugar da ponta. Própria para infligir dano por contusão.

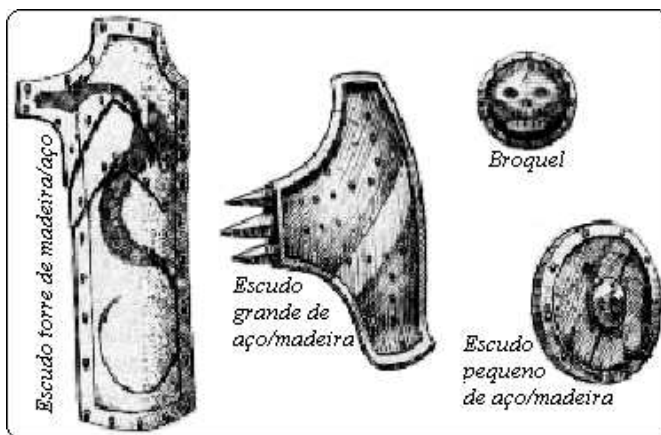
- *Setas para besta de repetição:* setas próprias para este tipo de arma. Podem ser encontradas em compartimentos de madeira e metal (contendo 5 setas) que são encaixados na parte superior da besta de repetição.
Munição para pistola: estas pequenas esferas de chumbo são encontradas à venda em algibeiras de couro contendo 10 unidades (de tamanho e peso desprezíveis).
- *Munição de prata para pistola:* pequenas esferas de prata. Própria para combates contra criaturas vulneráveis à prata.
Munição para rifle: um pouco maiores que as munições para pistola, estas esferas de chumbo são encontradas à venda em algibeiras de couro contendo 10 unidades.
- *Munição de prata para rifle:* pequenas esferas de prata. Própria para combates contra criaturas vulneráveis à prata.
Pedras para funda: estas pequenas pedras são mais pesadas que outras pedras de mesmo tamanho. São encontradas à venda em pequenas bolsas de couro contendo 10 unidades. Sempre que uma pedra de funda é usada para atacar é perdida para sempre.

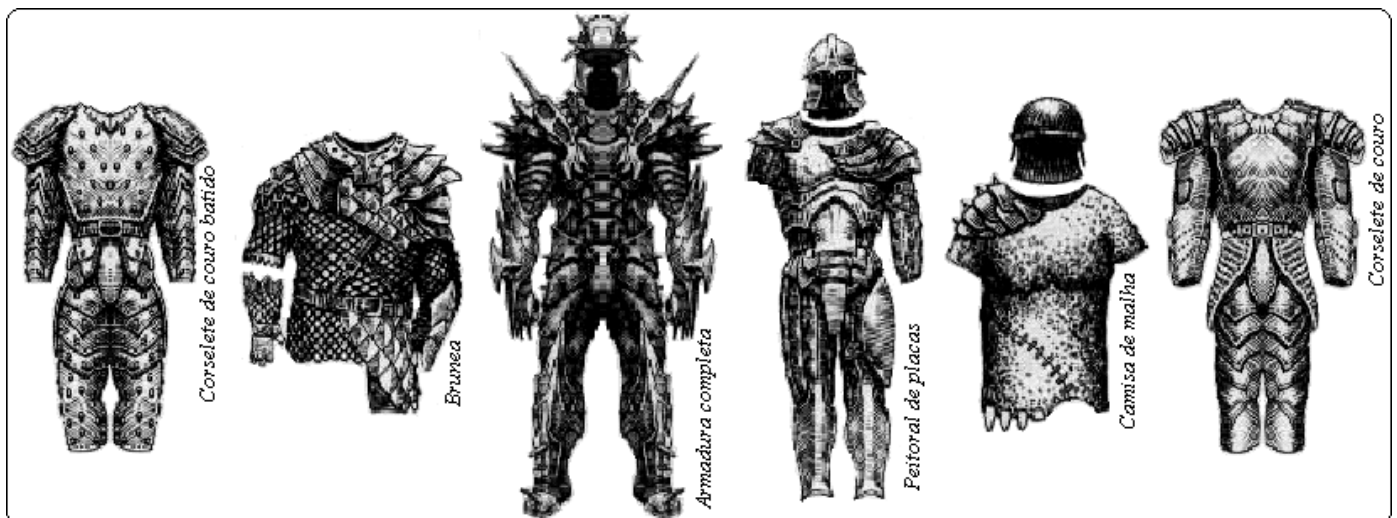
Armaduras/proteções

Armadura/Proteção	BA	Tam.	Bônus máximo em testes de H	Custo
Leves				
Armadura acolchoada	1	4	+8	5 O$
Broquel*	1	3	-	15 O$
Camisa de malha	1d	4	+5	100 O$
Corselete de couro	2	4	+7	10 O$
Corselete de couro batido	1d3	4	+6	25 O$
Escudo pequeno de aço*	1	4	-	9 O$
Escudo pequeno de madeira*	1	3	-	3 O$
Médias				
Brunea*	1d	6	+4	50 O$
Cota de malha*	2d-4	6	+3	150 O$
Escudo grande de aço*	2	5	-	20 O$
Escudo grande de madeira*	2	5	-	7 O$
Gibão de couro*	1d3	6	+5	15 O$
Peitoral de placas*	2d-4	6	+4	200 O$
Pesadas				
Armadura completa*	2d	8	+2	1500 O$
Cota de talas*	2d-2	8	+1	200 O$
Escudo torre de aço*	3	6	-	30 O$
Escudo torre de madeira*	3	6	-	15 O$
Loriga segmentada*	2d-2	8	+2	250 O$
Meia armadura*	2d-1	8	+1	600 O$

** Ver descrição*

Armadura acolchoada: esta armadura é feita de tecido acolchoado com e reforçado, porém oferece grande mobilidade ao usuário. Tipicamente cobre o tórax e ombros, mas armaduras acolchoadas que cobrem o corpo inteiro.
Armadura completa: esta armadura consiste em um conjunto de placas de metal interligadas que cobrem o corpo inteiro**.** Inclui manoplas, elmo e botas de couro reforçado. Por ser muito pesada, apenas personagens com F2 ou superior podem usá-la.
Broquel: este pequeno escudo de metal é fixado ou amarrado no braço do personagem, deixando a mão livre.
Brunea: esta armadura é feita com couro leve recoberto com peças de metal, formando escamas semelhantes às de um peixe. Por ser muito pesada, apenas personagens com F1 ou superior podem usá-la.
Camisa de malha: esta armadura feita de anéis de metal intercalados, protege o torso e deixa os braços com livre movimentação. É acolchoada na parte interna para proteger ainda mais contra ataques de inimigos. Inclui um elmo de metal.
Corselete de couro: este é o mais comum exemplo de armadura "moderna". O couro utilizado na confecção de um corselete de couro oferece maior proteção que uma roupa de couro comum. O couro é enrijecido com óleo e moldado com um molde de madeira de um torso de um homem ou mulher.
Corselete de couro batido: possui certa semelhança com um corselete de couro, porém o corselete de couro batido não é tão rígido, possuindo maior maleabilidade devido aos segmentos de couro da armadura que são unidos uns aos outros com cravos de metal.

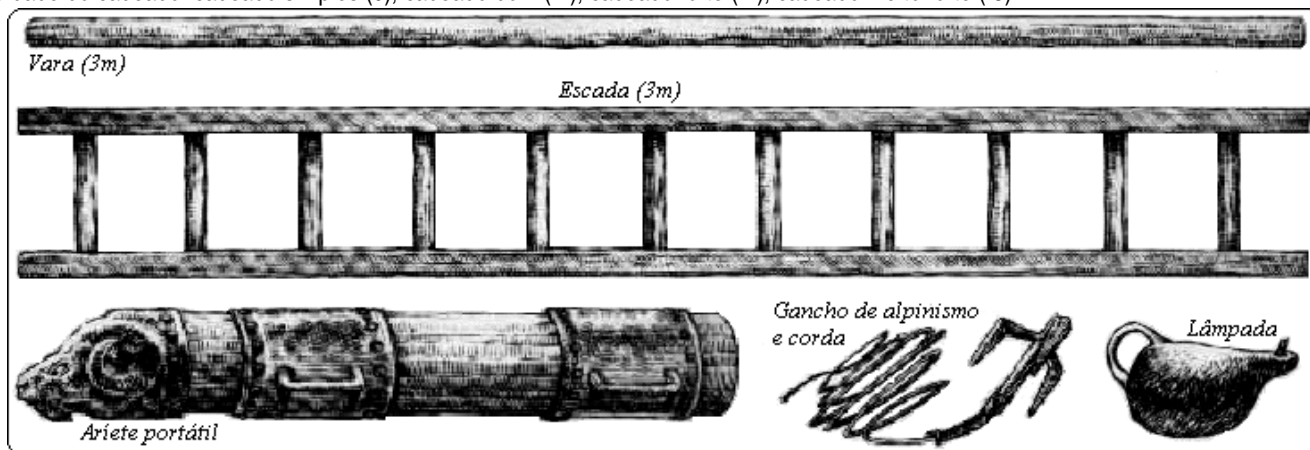
Cota de malha: esta armadura é feita de anéis de metal intercalados. Protege o tórax e braços. Inclui manoplas de metal e, por ser muito pesada, apenas personagens com F1 ou superior podem usá-la. É acolchoada na parte interna para proteger ainda mais contra ataques de inimigos.
Cota de talas: semelhante à uma loriga segmentada, porém com placas verticais de metal cobrindo uma camada de couro e malha de ferro. Por ser muito pesada, apenas podem usá-la personagens com F2 ou superior.
Escudo grande de aço: carregado da mesma forma que um escudo pequeno, porém estes escudos são muito pesados para que outros itens sejam carregados ou armas sejam usadas com a mão que os ostenta. Em caso de se atacar com o escudo, o dano causado será de F+H+2 por Força/contusão sem bônus/penalizações na iniciativa. Devido ao seu peso e tamanho, é necessária certa força e agilidade para carregá-lo e usá-lo em combate, por isso apenas personagens com F1 e H1 (ou superiores) podem utilizá-lo.
Escudo grande de madeira: carregado da mesma forma que um escudo pequeno, porém estes escudos são muito pesados para que outros itens sejam carregados ou armas sejam usadas com a mão que os ostenta. Em caso de se atacar com o escudo, o dano causado será de

F+H+1 por Força/contusão sem bônus/penalizações na iniciativa. Devido ao seu peso e tamanho, é necessária certa força e agilidade para carregá-lo e usá-lo em combate, por isso apenas personagens com F1 e H1 (ou superiores) podem utilizá-lo.
Escudo pequeno de aço: geralmente de forma arredondada, estes escudos são leves o suficiente para que outros itens sejam carregados com a mão que o ostenta, porém não se pode utilizar armas com esta mesma mão. Em caso de se atacar com o escudo, o dano causado será de F+H+2 por Força/contusão sem bônus/penalizações na iniciativa.
Escudo pequeno de madeira: geralmente de forma arredondada, estes escudos são leves o suficiente para que outros itens sejam carregados com a mão que o ostenta, porém não se pode utilizar armas com esta mesma mão. Em caso de se atacar com o escudo, o dano causado será de F+H+1 por Força/contusão sem bônus/penalizações na iniciativa.

Escudo torre de aço: também chamado de escudo corporal, precisa estar firmemente preso ao braço, porém este escudo é muito pesado para que outros itens sejam carregados ou armas sejam usadas com a mão que o ostenta. Em caso de se atacar com o escudo, o dano causado será de F+H+2 por Força/contusão com penalização de -1 na iniciativa. Devido ao seu peso e tamanho, é necessária certa força e agilidade para carregá-lo e usá-lo em combate, por isso apenas personagens com F2 e H2 (ou superiores) podem utilizá-lo. O escudo oferece Deflexão.
Escudo torre de madeira: também chamado de escudo corporal, precisa estar firmemente preso ao braço, porém este escudo é muito pesado para que outros itens sejam carregados ou armas sejam usadas com a mão que o ostenta. Em caso de se atacar com o escudo, o dano causado será de F+H+1 por Força/contusão com penalização de -1 na iniciativa. Devido ao seu peso e tamanho, é necessária certa força e agilidade para carregá-lo e usá-lo em combate, por isso apenas personagens com F2 e H2 (ou superiores) podem utilizá-lo. O escudo oferece Deflexão.

Gibão de couro: esta armadura é feita com diversos segmentos de couro animal. Por ser muito pesada, apenas personagens com F1 ou superior podem usá-la.
Loriga segmentada: esta armadura consiste em um conjunto de placas horizontais de metal que cobrem uma camada de couro e malha de ferro. Por ser muito pesada, apenas personagens com F2 ou superior podem usá-la.
Meia armadura: esta armadura é uma combinação de cota de malha de ferro e placas de metal (cotovelos, peitoral, caneleiras) que cobrem os pontos vitais do usuário. Inclui manoplas. Por ser muito pesada, apenas personagens com F2 ou superior podem usá-la.
Peitoral de placas: esta armadura cobre o peito e costas do personagem. Inclui caneleiras de metal. Por ser muito pesada, apenas personagens com F2 ou superior podem usá-la.

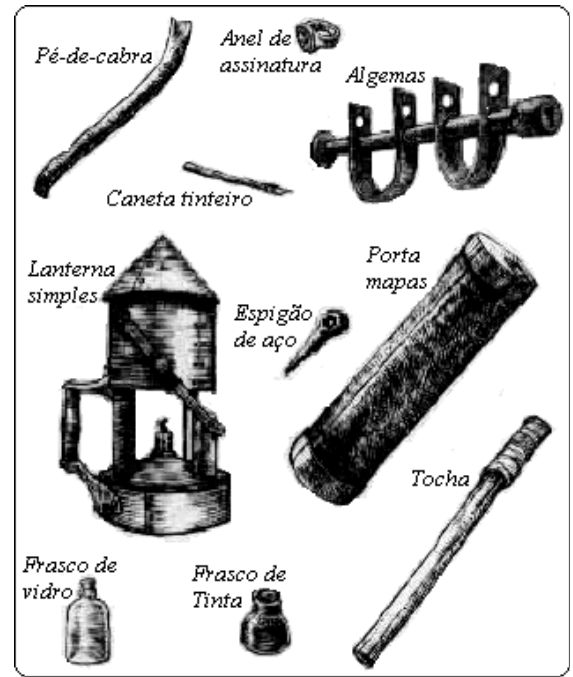
Itens para aventura

ITEM	TAM.	CUSTO	ITEM	TAM.	CUSTO	ITEM	TAM.	CUSTO
Agulha de costura ‡	-	5 P$	Cesta	3	1 O$	Marreta	3	1 O$
Acônito, punhado	1	1 O$	Cinto c/bolsos (3 Slots)*	-	4 P$	Martelo para pregar	2	5 P$
Algemas	3	15 O$	Cobertas de inverno	4	2 O$	Mochila (25 Slots)*	-	2 O$
Algibeira (1 Slot)*	-	2 O$	Corda de cânhamo, 15m*	3	5 P$	Óleo, ½ litro	1	1 P$
Anel de assinatura ‡	-	5 O$	Corda de Seda, 15m*	3	1 O$	Pá	3	5 O$
Anzol ‡	-	1 P$	Corrente, 3m	3	30 O$	Panela de ferro	2	5 P$
Apito para sinais ‡	1	8 P$	Escada dobrável, 3m	-	5 C$	Pé-de-cabra	2	2 O$
Aríete portátil*	4	10 O$	Espelho pequeno†	-	10 O$	Pederneira	1	1 O$
Balde	2	5 P$	Espigão de aço†	1	1 P$	Pedra para amolar	1	2 C$
Barraca*	6	10 O$	Estaca de madeira* †	1	10 C$	Picareta para mineração	3	3 O$
Barril	6	2 O$	Folha de papel	-	2 O$	Pólvora, ½ Kg	1	200 O$
Baú pequeno (2 Slots)*	-	2 O$	Folha de pergaminho ‡	-	1 O$	Porta mapas	1	1 O$
Baú médio (4 Slots)*	-	4 O$	Frasco de vidro*	3	1 O$	Ração, por dia	1	5 P$
Baú grande (6 Slots)*	-	8 O$	Gancho de alpinismo	2	1 O$	Rede de pesca, 7m²	6	4 O$
Bilha de cerâmica	2	2 C$	Garrafa de vidro p/vinho	-	2 O$	Sabão pequeno†	-	5 P$
Cadeado bom* †	-	40 O$	Giz branco, 1 pedaço ‡	3	1 C$	Saco de dormir	4	1 P$
Cadeado simples* †	-	20 O$	Guincho e roldana	2	5 O$	Saco de estopa (4Slots)*	2	1 P$
Cadeado forte*	1	80 O$	Jarro de barro, para 4l	4	1 C$	Sino pequeno†	-	1 O$
Cadeado muito forte*	1	150 O$	Lenha seca, por dia	2	1 C$	Tinta colorida, frasco ‡	-	16 O$
Caneca de cerâmica†	-	2 C$	Lâmpada*	3	1 P$	Tinta preta, frasco ‡	-	8 O$
Caneta tinteiro*	-	1 P$	Lanterna*	3	12 O$	Tocha*	1	1 C$
Cantil, para ½ litro	1	3 C$	Lanterna simples*	3	7 O$	Vara, 3m	3	2 P$
Cantil de couro, para 1 litro	2	1 O$	Lona, m²	6	1 P$	Vareta de fazer fogo†	-	1 O$
Cera de lacrar†	-	1 O$	Luneta pequena	2	1000 O$	Vela* †	-	1 C$

** Ver descrição* *‡ Cinco unidades ocupam 1Slot* *† Duas unidades ocupam 1Slot.*

Algemas: estas algemas podem prender um criatura de tamanho humano. Uma criatura presa pode tentar se soltar com um teste bem sucedido de H-4. Pelo mesmo preço podem ser encontradas algemas para criaturas menores que um humano. Para criaturas maiores ou gigantes, o preço das algemas sobe em 100 peças de ouro.
Algibeira: esta pequena bolsa de couro vai presa ao cinto. Fornece 1 Slot, próprio para comportar itens pequenos (como frascos de poções).
Anel de assinatura: este anel feito sob encomenda possui uma marca exclusiva, que quando pressionada em cera, deixará a marca, ou símbolo do usuário.
Aríete portátil: este pequeno tronco fortalecido com metal concede bônus de +1 ao teste de Força para arrombamentos de portas. Mais um personagem pode ajudar o personagem com o aríete, concedendo ainda mais um bônus de +1 ao teste de Força.
Barraca: esta barraca pequena é para duas pessoas.
Baú: geralmente feitos de madeira e metal, fornecem, dependendo do tamanho, 2 Slots (pequeno), 4 Slots (médio) ou 6 Slots (grande).
Cadeado bom, simples, forte ou muito forte: um cadeado é desenvolvido juntamente com sua chave. Dependendo da qualidade do cadeado, quem tentar arrombá-lo ou abri-lo sem a chave, sofrerá penalizações em seus testes de Habilidade ou perícia para abrir, dependendo da qualidade do cadeado: cadeado simples (0); cadeado bom (-1); cadeado forte (-2); cadeado muito forte (-3).

Caneta tinteiro: um pequeno bastão de madeira com uma ponta especial que armazena tinta.
Cinto com bolsos: feito de couro, este cinto apresenta três pequenos bolsos próprios para carregas itens pequenos. Fornece 3 Slots.
Cobertas de inverno: pesadas cobertas de lã.
Corda de cânhamo: esta corda resistente somente arrebentará com um teste bem sucedido de F-2. É encontrada à venda medindo 15m.
Corda de seda: esta corda resistente somente arrebentará com um teste bem sucedido de F-3. É encontrada à venda medindo 15m.

Corrente: de aço, com comprimento de 3m. Pode ser rompida com teste de F-4.
Escada dobrável: escada de madeira com 3m.
Espelho pequeno: com este espelho polido, pode-se sinalizar para os companheiros, olhar em cantos, etc.
Espigão de aço: espigões próprios para escaladas, com um orifício para cordas.
Estaca de madeira: estacas pontiagudas de madeira. Caso um vampiro, depois de derrotado, tiver uma estaca cravada em seu coração, terá uma chance em 6 (1 em 1d6) de não poder se recuperar até que a estaca seja removida.
Folha de papel: folha branca de papel feita de fibra de tecido.
Frasco de vidro: contêiner de vidro, ferro ou cerâmica com rolha. Possui capacidade de ½ litro.
Gancho de alpinismo: com uma corda amarrada, este gancho segura em janelas, galhos de árvores, etc.
Jarro de barro: um jarro de barro clássico com uma rolha. Possui capacidade de 4 litros.
Lâmpada: ilumina claramente 4,5m por 6 horas com ½ litro de óleo. Apenas uma lâmpada pode ser carregada em cada mão.
Lanterna: esta lanterna é designada para projetar a luz em uma direção. Ilumina um cone com 15m de comprimento e 6m de largura durante 6 horas com ½ litro de óleo. Apenas uma lanterna pode ser carregada em cada mão.
Lanterna simples: lanterna que ilumina uma área de 9m durante 6 horas com ½ litro de óleo.
Luneta pequena: quando se olha pela luneta, os objetos visualizados parecem duplicar de tamanho.
Marreta: este martelo de duas mãos é ótimo para esmagar baús.
Martelo para pregar: martelo leve, de uma mão, próprio para fixar pregos.
Mochila: bolsa de couro que é carregada nas costas. Geralmente possui alças. Fornece 25 Slots.
Óleo, frasco: serve de combustível para diversas lanternas, lâmpadas, etc. Pode ser arremessado como se fosse um Fogo do alquimista (causando o mesmo tipo e quantidade de dano - veja em Armas de Arremesso), com exceção de que é necessário um turno para preparar o frasco de óleo com um pavio aceso.

Pé-de-cabra: barra de ferro para forçar coisas a abrir (cadeados, portas, etc).
Pederneira: o "isqueiro" medieval. Golpeando o metal com a pedra serão criadas faíscas que podem acender tochas ou outras substâncias inflamáveis.
Porta mapas: estojo cilíndrico de couro, feito para comportar papéis ou pergaminhos enrolados.
Ração: trata-se de comida seca, porém nutritiva, para viagem (carne e frutas secas, pão de trigo e nozes).
Saco de dormir: aventureiros jamais sabem onde terão de dormir. Um saco de dormir é acolchoado o suficiente para torná-lo confortável, quente e de fácil manuseio e transporte.
Saco de estopa: este tipo de saco feito de material rústico é utilizado na maioria das vezes, para armazenar cereais ou outro tipo de grãos. Fornece 4 Slots.
Tinta colorida, frasco: pode-se encontrar na cor preta, pela metade do preço.
Tinta preta, frasco: pode-se encontrar em outras cores, mas pelo dobro do preço.
Tocha: bastão de madeira com um tecido ensopado de material inflamável enrolado em uma das extremidades. Queima durante 1 hora e ilumina um raio de 6m.
Vara: quando há suspeita de uma armadilha, o aventureiro pode tatear o chão ou teto com esta vara de 3m.
Vareta de fazer fogo: quando esfregada uma na outra, produzem calor e fogo.
Vela: ilumina claramente um raio de 1,5m e dura 1 hora.

Ferramentas

NOME	TAM.	CUSTO	NOME	TAM.	CUSTO	NOME	TAM.	CUSTO
Ampulheta	1	25 O$	Kit de caligrafia	2	5 O$	Kit de escultor*	3	5 O$
Balança de mercador*	2	5 O$	Kit de carpintaria*	4	5 O$	Kit de ferreiro*	5	5 O$
Ferramentas de ladrão*	4	30 O$	Kit de chaveiro*	3	5 O$	Kit de ferr. de armaduras*	5	5 O$
Grimório em branco*	4	15 O$	Kit de correaria*	4	5 O$	Kit de ferreiro de armas*	5	5 O$
Instrumento musical*	3	5 O$	Kit de curandeiro*	4	50 O$	Kit de lapidador*	4	5 O$
Kit de alpinismo*	4	80 O$	Kit de disfarces*	4	50 O$	Kit de olaria*	3	5 O$
Kit de arqueiro*	4	5 O$	Kit de encadernador	3	5 O$	Kit de pedreiro	4	5 O$

Ferramentas - continuação

NOME	TAM.	CUSTO
Kit de pintura	3	5 O$
Kit de sapateiro	4	5 O$
Kit para armadilhas*	4	5 O$
Laboratório de alquimia*	4	500 O$
Lupa*	-	100 O$
Relógio d'água	1	1000 O$
Símbolo sagrado de madeira	-	1 O$
Símbolo sagrado de prata	-	25 O$

** Ver descrição*

Balança de mercador: inclui pratos, balança e um conjunto de pesos. Esta pequena balança concede um bônus de +2 em testes que envolvem avaliação do valor de itens pelo seu peso, incluindo qualquer coisa feita de metais preciosos.

Ferramentas de ladrão: inclui arames, chaves mestra, serra pequena, cunha e martelo pequeno, etc. Estas são ferramentas próprias para abrir fechaduras ou desarmar armadilhas e outros dispositivos. Concede um bônus de +2 em testes que envolvem estas ações. O personagem deve possuir a Perícia Crime/Investigação ou a Especialização Arrombamento (ou outra semelhante) para utilizar as ferramentas e usufruir do bônus.

Grimório em branco: livro grande, com capa de couro e 100 páginas de papel tipo pergaminho que os magos utilizam para escrever suas magias e servir de referência. Cada magia escrita em um grimório ocupa uma página por ponto de focus.

Kit de alpinismo: espigões especiais, botas, luvas, cordas e demais equipamento próprio para escaladas. Este kit é a ferramenta ideal para alpinismo e concede um bônus de +2 em testes que envolvem escaladas. O personagem deve possuir a Perícia Esportes ou a Especialização em Alpinismo (ou outra semelhante) para utilizar o kit e usufruir do bônus.

Kit de arqueiro: madeira especial e cordas para a construção e conserto de arcos. Concede um bônus de +2 em testes que envolvem construção ou conserto de arcos. O personagem deve possuir a Perícia Máquinas ou uma Especialização adequada para utilizar o kit e usufruir do bônus.

Kit de carpintaria: serra pequena, pregos, martelo, etc. Este kit é a ferramenta ideal para serviços de carpintaria e concede um bônus de +2 em testes que envolvem esta ação. O personagem deve possuir a Perícia Artes ou a Especialização em Carpintaria (ou outra semelhante) para utilizar o kit e usufruir do bônus.

Kit de chaveiro: chaves, limas, etc. Este kit é a ferramenta ideal para serviços de chaveiro e/ou abertura de cadeados e fechaduras. Concede um bônus de +2 em testes que envolvem estas ações. O personagem deve possuir a Perícia Máquinas (ou uma Especialização semelhante) para construção de chaves, fechaduras e cadeados ou a Especialização em Arrombamento para abrir fechaduras/cadeados para utilizar o kit e usufruir do bônus.

Kit de correaria: facas. sovela, cravos de metal, etc. Este kit é a ferramenta ideal para serviços em couro e concede um bônus de +2 em testes que envolvem esta ação. O personagem deve possuir a Perícia Artes ou a Especialização em Correaria (ou outra semelhante) para utilizar o kit e usufruir do bônus.

Instrumento musical: instrumentos populares, que incluem pífaro, alaúde, bandolim, etc. Instrumentos musicais concedem um bônus de +2 em testes que envolvam artes com o instrumento. O personagem deve possuir a Perícia Artes ou a Especialização Instrumentos Musicais (ou outra semelhante) para utilizar o instrumento e usufruir do bônus.

Kit de curandeiro: ervas medicinais, bandagens, bálsamos. Este kit é a ferramenta ideal para primeiros-socorros e concede um bônus de +2 em testes que envolvem esta ação. O personagem deve possuir a Perícia Medicina ou a Especialização em Primeiros-Socorros (ou outra semelhante) para utilizar o kit e usufruir do bônus. Veja a descrição da perícia Medicina no Manual 3D&T para maiores detalhes.

Kit de disfarces: maleta contendo cosméticos, perucas e pequenos acessórios físicos. Este kit é a ferramenta ideal para disfarces e concede um bônus de +2 em testes que envolvem esta ação. O personagem deve possuir a Perícia Crime ou a Especialização em Disfarce (ou outra semelhante) para utilizar o kit e usufruir do bônus.

Kit de escultor: martelo, talhadeira, pincéis, etc. Este kit é a ferramenta ideal para escultores e concede um bônus de +2 em testes que envolvem esculpir. O personagem deve possuir a Perícia Artes ou a Especialização em Escultura (ou outra semelhante) para utilizar o kit e usufruir do bônus.

Kit de ferreiro, de armas ou armaduras: bigorna pequena, martelo, alicate, etc. Este kit é a ferramenta ideal para ferreiros. Concede um bônus de +2 em testes que envolvam forja ou conserto de armas/armaduras ou outros itens. O personagem deve possuir a Perícia Máquinas para forja e conserto ou a Especialização semelhante para utilizar o kit e usufruir do bônus.

Kit de lapidador: flanela, talhadeira, martelo, etc. Este kit concede um bônus de +2 em testes que envolvam lapidação. O personagem deve possuir a Perícia Artes ou a Especialização Lapidação para utilizar o kit e usufruir do bônus.

Kit de olaria: argila, esmalte, tintas, etc. Este kit concede um bônus de +2 em testes que envolvam olaria. O personagem deve possuir a Perícia Artes ou a Especialização em Olaria para utilizar o kit e usufruir do bônus.

Kit para armadilhas: estacas, molas, fios, alavancas, etc. Este kit concede um bônus de +2 em testes que envolvem construção ou desativação de armadilhas. O personagem deve possuir a Perícia Sobrevivência ou a Especialização Armadilhas para utilizar o kit e usufruir do bônus.

Laboratório de alquimia: estojo com frascos de misturas, tubos de ensaio, etc. Este mini-laboratório é a ferramenta ideal para o

trabalho e concede um bônus de +2 em testes que envolvem alquimia. O personagem deve possuir a Perícia Ciências ou a Especialização em Alquimia (ou outra semelhante) para utilizar o laboratório e usufruir do bônus.
Lupa: este tipo de lente especial permite olhar pequenos objetos com maior precisão. Uma lupa concede um bônus de +2 em testes que envolvem avaliação de pequenos itens ou de tamanho igual a uma gema.
Relógio d'água: esta invenção marca as horas com precisão. Necessita de um pouco de água para funcionar e precisa estar sempre cheio, pois as horas são marcadas com gotas d'água que caem de forma regulada e sincronizada.
Símbolo sagrado, de madeira ou de prata: um símbolo sagrado é carregado de energia positiva. Clérigos os utilizam para fortalecer suas magias ou esconjurar mortos-vivos. O formato dos símbolos sagrados varia muito, pois cada divindade possui um símbolo diferente. Símbolos de prata são mais efetivos que os de madeira e servem também de status para o clérigo. Símbolos profanos são carregados com energia negativa e são utilizados por clérigos malignos ou aqueles que lançam magia negra ou comandam mortos-vivos.

Vestimentas

Vestimenta	Tam.	Custo
Roupa de artesão	4	1 O$
Roupa de camponês	4	1 P$
Roupa de estudante	4	5 O$
Roupa de explorador*	4	10 O$
Roupa de inverno	4	8 O$
Roupa de viajante	4	1 O$
Roupa ninja*	4	15 O$
Roupa nobre	4	75 O$
Traje de artista	4	3 O$
Traje real	4	200 O$
Veste de clérigo*	4	5 O$
Veste de cortesão	4	30 O$
Veste de monge*	4	5 O$

** Ver descrição.*

Roupa de artesão: saia ou calça, capuz, cinto para ferramentas e camisa.
Roupa de camponês: camisa folgada, calça ou saia folgada e sapatos de pano.
Roupa de estudante: manto, cinto, capuz, sapatos leves e robe.
Roupa de explorador: botas resistentes, camisa, calça de couro, luvas, cinto, manto. Possuem vários bolsos (6 Slots) onde podem ser escondidas armas ou itens pequenos.
Roupa de inverno: botas, manto e calça grossa, capuz de lã e camisa de linho.
Roupa de viajante: botas, calça ou saia de lã, colete, gibão ou camisa e manto com capuz.
Roupa ninja: máscara, calça e camisa folgada, faixa, etc. Possuem vários bolsos (8 Slots) onde podem ser escondidas armas ou itens pequenos.
Roupa nobre: vistosas e caras, podendo ser usadas com jóias e anel de assinatura.
Traje de artista: roupas vistosas, que permitem dançar, fazer acrobacias, etc.
Traje real: roupa de seda, ostentosa, adornada com gemas, ouro e peles.
Veste de clérigo: roupas eclesiásticas para funções sacerdotais.
Veste de cortesão: feita sob medida, podendo ser usada com jóias.
Veste de monge: sandálias, faixa, calça e camisa folgada. Possuem vários bolsos (6 Slots) onde podem ser escondidas armas ou itens pequenos.

Comida e bebida

Nome	Tam.	Custo
Banquete, por pessoa	6	10 O$
Carne, pedaço	1	3 P$
Cerveja, caneca	1	4 C$
Cerveja, galão	4	2 P$
Hotel bom, por dia	-	2 O$
Hotel comum, por dia	-	5 P$
Hotel ruim, por dia	-	2 P$
Pão	1	2 C$
Queijo, pedaço	1	1 P$
Ração, por dia	1	5 P$
Refeição boa, por dia	1	5 P$
Refeição comum, por dia	1	3 P$
Refeição ruim, por dia	1	1 P$
Vinho comum, jarro	2	2 P$
Vinho fino, garrafa c/ 1,5 litros	2	10 O$

Muitos viajantes são acomodados em guildas, templos, casas familiares ou junto à nobreza. Aventureiros porém, geralmente pagam por suas acomodações.

Hotel bom: quarto privado e pequeno, com uma cama confortável e uma câmara coberta com um penico no canto do quarto.
Hotel comum: acomodações comuns, em um local de chão quente e ambientação agradável, com direito a cobertas e travesseiro.
Hotel ruim: um lugar no chão próximo a uma lareira e um cobertor é o máximo que você conseguirá em um hotel de má qualidade (isso se o dono da taverna gostar de você e se você não se importar com pulgas).
Refeição boa: composta de pão e massa, bife, ervilhas e cerveja ou vinho.
Refeição comum: composta de pão, sopa de galinha e cenoura, cerveja ou vinho.
Refeição ruim: composta de pão, nabos assados, cebolas e água.
Ração: trata-se de comida seca, porém nutritiva, para viagem (carne e frutas secas, pão de trigo e nozes).

Animais

Nome	Custo
Boi	15 O$
Burro ou mula	8 O$
Cabra ou bode	1 O$
Cão de montaria	150 O$
Cão doméstico	1 O$
Camelo	50 O$
Carneiro ou ovelha	2 O$
Cavalo de carga*	60 O$

Boi: *F2, H0, R1, A1, PdF0.*
Burro ou mula: *F2, H0, R1, A1, PdF0.*
São os melhores animais de carga. Capazes de carregar cargas pesadas à longas distâncias.
Cabra ou bode: *F1, H0, R0, A0, PdF0.*
Cão de montaria: *F1, H1, R0, A0, PdF0, Audição/faro aguçados.*
Este animal pode servir de montaria para personagens humanóides de tamanho menor que o humano (com exceção de anões).
Cão doméstico: *F0, H0, R0, A0, PdF0, Audição/faro aguçados.*
Camelo: *F1, H0, R3, A1 PdF0, Sobrevivência: desertos.*

Animais - continuação

Nome	Custo
Cavalo de carga de Namalkah*	100 O$
Cavalo de guerra*	150 O$
Cavalo de guerra de Namalkah*	400 O$
Cavalo de montaria*	75 O$
Cavalo de montaria de Namalkah*	200 O$
Falcão de caça	100 O$
Galinha	2 C$
Gato	15 O$
Pônei	30 O$
Pônei de guerra	100 O$
Porco	3 O$
Vaca	10 O$

** Ver descrição*

Carneiro ou ovelha: *F0, H0, R0, A1, PdF0.*
Cavalo de carga de Namalkah: *F4, H0, R2, A2, PdF0.* Mais lento, mas também mais forte, este animal robusto é próprio para puxar carroças pesadas. Por serem animais extraordinários de Namalkah, estes cavalos de carga são mais fortes. Podem realizar dois ataques por turno com os cascos (dano de FA-1). O cavaleiro não pode atacar enquanto o animal faz isso (a menos que possua Perícias próprias a seja bem sucedido em testes de H+1). Seu movimento é de 5Km/h, ou cerca de 30Km/dia (a galope, atinge 5m/turno).
Cavalo de carga: *F3, H0, R2, A2, PdF0.* Mais lento, mas também mais forte, este animal robusto é próprio para puxar carroças pesadas. Podem realizar dois ataques por turno com os cascos (dano de FA-1). O cavaleiro não pode atacar enquanto o animal faz isso (a menos que possua Perícias próprias a seja bem sucedido em testes de H+1). Seu movimento é de 5Km/h, ou cerca de 30Km/dia (a galope, atinge 5m/turno).
Cavalo de guerra de Namalkah: *F2, H2, R2, A1, PdF0, Aceleração.* Trata-se de um cavalo de montaria treinado e equipado para combate. Por serem animais extraordinários de Namalkah, estes cavalos de guerra são mais ágeis. Podem realizar dois ataques por turno com os cascos (dano de FA-1). O cavaleiro não pode atacar enquanto o animal faz isso (a menos que possua Perícias próprias a seja bem sucedido em testes de H+1). Seu movimento é de 10km/h, ou cerca de 50km/dia (a galope, atinge 30m/turno).

Cavalo de guerra: *F2, H1, R2, A1, PdF0, Aceleração.* Trata-se de um cavalo de montaria treinado e equipado para combate. Podem realizar dois ataques por turno com os cascos (dano de FA-1). O cavaleiro não pode atacar enquanto o animal faz isso (a menos que possua Perícias próprias a seja bem sucedido em testes de H+1). Seu movimento é de 10km/h, ou cerca de 50km/dia (a galope, atinge 30m/turno).
Cavalo de montaria de Namalkah: *F1, H3, R1, A0, PdF0, Aceleração.* Animal próprio para transportar um cavaleiro por grandes distâncias. Por serem animais extraordinários de Namalkah, estes cavalos de guerra são mais ágeis. Podem realizar dois ataques por turno com os cascos (dano de FA-1). O cavaleiro não pode atacar enquanto o animal faz isso (a menos que possua Perícias próprias a seja bem sucedido em testes de H+1). Seu movimento é de 10km/h, ou cerca de 50km/dia (a galope, atinge 30m/turno).
Cavalo de montaria: *F1, H2, R1, A0, PdF0, Aceleração.* Animal próprio para transportar um cavaleiro por grandes distâncias. Podem realizar dois ataques por turno com os cascos (dano de FA-1). O cavaleiro não pode atacar enquanto o animal faz isso (a menos que possua Perícias próprias a seja bem sucedido em testes de H+1). Seu movimento é de 10km/h, ou cerca de 50km/dia (a galope, atinge 30m/turno).
Falcão de caça: *F0, H3, R1, A0, PdF0, Caça, Levitação, Visão aguçada.*
Galinha: *F0, H0, R0, A0, PdF0.*
Gato: *F0, H3, R0, A0, PdF0, Audição/faro aguçados.*
Pônei: *F0, H1, R1, A1, PdF0, Aceleração.* Este animal pode servir de montaria para personagens humanóides de tamanho menor que o humano. Podem realizar dois ataques por turno com os cascos (dano de FA-1). O cavaleiro não pode atacar enquanto o animal faz isso (a menos que possua Perícias próprias a seja bem sucedido em testes de H+1). Seu movimento é de 10Km/h, ou cerca de 50Km/dia (a galope, atinge 30m/turno).
Pônei de guerra: *F1, H1, R1, A1, PdF0, Aceleração.* Este animal pode servir de montaria para personagens humanóides de tamanho menor que o humano. Podem realizar dois ataques por turno com os cascos (dano de FA-1). O cavaleiro não pode atacar enquanto o animal faz isso (a menos que possua Perícias próprias a seja bem sucedido em testes de H+1). Seu movimento é de 10Km/h, ou cerca de 50Km/dia (a galope, atinge 30m/turno).
Porco: *F0, H0, R0, A0, PdF0.*
Vaca: *F2, H0, R1, A0, PdF0.*

OBSERVAÇÃO:

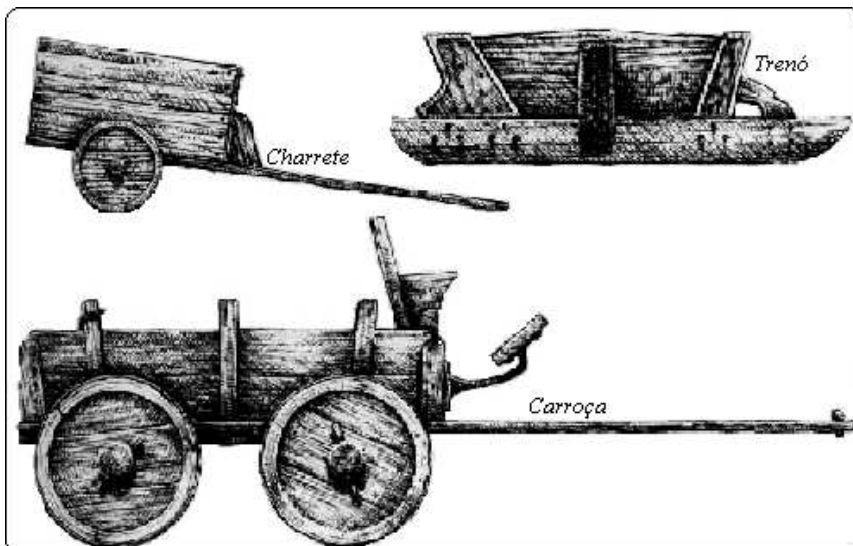
Cavalos, camelos ou outros animais de montaria podem ser cavalgados por personagens com Esportes, Animais, Sobrevivência ou especialização em Cavalgar. Sem estas perícias, é necessário sucesso em teste de H-1 para fazer o animal obedecer comandos simples (Ande! Pare!) e H-3 para galopar em alta velocidade sem cair, ou qualquer outra ação complicada.

Itens específicos para animais

ITEM	TAM.	CUSTO
Alforje (10Slots)*	4	4 O$
Arreios	4	2 O$
Carroça*	-	35 O$
Charrete*	-	15 O$
Estábulo, por dia	-	5 P$
Jaez acolchoado, grande (BA 1)*	4	20 O$
Jaez acolchoado, médio (BA 1)*	4	10 O$
Jaez de couro, grande (BA 2)*	6	40 O$
Jaez de couro, médio (BA 2)*	4	20 O$
Jaez de malha de ferro, grande (BA 3)*	8	600 O$
Jaez de malha de ferro, médio (BA 3)*	6	300 O$
Jaez de placas, grande (BA 4)*	8	6000 O$
Jaez de placas, médio (BA 4)*	6	3000 O$
Ração, por dia*	2	5 C$
Sela c/bolso (20Slots)*	4	15 O$
Sela c/bolso para animais exóticos (20Slots)*	4	15 O$
Sela de cavalgar*	4	10 O$
Sela militar*	4	20 O$
Sela militar para animais exóticos*	4	60 O$
Sela para animais exóticos*	4	30 O$
Trenó	-	20 O$

** Ver descrição*

Alforje: bolsas de couro que são colocadas no lombo do animal. Cada bolsa possui capacidade de 5 Slots. Este item só fornece Slots após ter sido colocado no animal.
Arreios: usado para controlar os movimentos da montaria.
Carroça: veículo aberto, de quatro rodas, próprio para transportar cargas pesadas. Pode ser puxado por dois cavalos (cada um com F2) ou outra criatura com F4 ou superior.
Charrete: veículo com duas rodas que pode ser puxado por um cavalo ou outra criatura com F2 ou superior. Acompanha arreios.
Estábulo: inclui uma cocheira, alimentação e cuidados.
Jaez acolchoado, médio ou grande: este tipo de armadura acolchoada protege a cabeça e o corpo do animal (mas não as patas). Geralmente os Halflings e Elfos utilizam este tipo de armadura em seus pôneis e cavalos.
Jaez de couro, médio ou grande: é a mais comum armadura feita para animais. Entre humanos, o jaez de couro é utilizado geralmente por cavaleiros nômades. Halflings e Elfos utilizam este tipo de armadura em seus pôneis e cavalos, sendo que os Halflings a adornam com contas e conchas coloridas. Cavaleiros Anões e Gnomos não costumam utilizar esta armadura em suas montarias, somente em suas mulas ou outros animais de carga.
Jaez de malha de ferro, médio ou grande: esta é a armadura padrão para cavalos de guerra. É acolchoada no lado interno para proteger ainda mais o animal e evitar o atrito da armadura com sua pele. Por ser muito pesada, o animal precisa parar uma vez por dia para descansar, ou então ficará muito cansado, sofrendo um redutor de -1 em todas as suas características até que descanse pelo menos 1h. O jaez de malha de ferro é geralmente utilizado também por Elfos negros.
Jaez de placas, médio ou grande: correspondendo a uma armadura de placas, esta proteção completa é ótima para cavalos de guerra. Devido ao seu peso, somente cavalos ou pôneis de guerra podem usar este tipo de armadura sem atrapalhar seus movimentos em caso de combate (outros animais usando esta armadura sofrem redutor de -1 em sua jogada de FA). Por ser muito pesada, o animal precisa parar uma vez por dia para descansar, ou então ficará muito cansado, sofrendo um redutor de -1 em todas as suas características até que descanse pelo menos 1h. Por este motivo, o jaez de placas só é colocado no animal em caso iminente de batalhas. O jaez de placas é quase de uso exclusivo de cavaleiros humanos, porém lordes Elfos podem usá-lo em suas montarias. Raramente são vistos Orcs ou Goblinóides usando este tipo de armadura em seus animais de montaria.
Ração: cavalos, burros, mulas e pôneis podem nutrir-se facilmente apenas pastando, porém outros animais (como um cão) precisam de outros tipos de alimentos para sua nutrição. Rações para animais são fáceis de encontrar em qualquer cidade ou vilarejo.
Sela com bolso: sela especial, própria para carregar equipamentos em geral, porém não serve para levar o cavaleiro. Possui 20 Slots de capacidade (esse item só fornece Slots após ter sido colocado no animal).
Sela com bolsos para animais exóticos: para montarias incomuns (como um pégaso, um grifo, etc), própria para carregar equipamentos em geral, porém não serve para levar o cavaleiro. Possui 20 Slots de capacidade (esse item só fornece Slots após ter sido colocado no animal).
Sela de cavalgar: sela comum que comporta um cavaleiro. Se o cavaleiro sofrer um acerto crítico ou for nocauteado enquanto estiver montado, este possui três chances em seis (1, 2 ou 3 em 1d) de cair da montaria.
Sela militar: uma sela militar prende o cavaleiro, concedendo um bônus de +2 em testes que envolvem a permanência na sela. Se o cavaleiro sofrer um acerto crítico ou for nocauteado enquanto estiver montado, este possui uma chance em seis (1 em 1d) de cair da montaria.

Sela militar para animais exóticos: para montarias incomuns (como um pégaso, grifo, etc). Uma sela militar prende o cavaleiro, concedendo um bônus de +2 em testes que envolvem a permanência na sela. Se o cavaleiro sofrer um acerto crítico ou for nocauteado enquanto estiver montado, este possui uma chance em seis (1 em 1d) de cair da montaria.
Sela para animais exóticos: sela própria para montarias incomuns (como um pégaso, grifo, etc). Se o cavaleiro sofrer um acerto crítico ou for nocauteado enquanto estiver montado, este possui três chances em seis (1, 2 ou 3 em 1d) de cair da montaria.
Trenó: este veículo é próprio para locomoção na neve ou no gelo. Pode ser puxado por dois cavalos (cada um com F2) ou outra criatura com F4 ou superior.

Mercadorias para troca

MERCADORIA	TAM.	VALOR
Açafrão, ½Kg*	-	15 O$
Barras de cobre, ½Kg	1	5 P$
Barras de ferro, ½Kg	1	1 P$
Barras de ouro, ½Kg	1	50 O$
Barras de prata, ½Kg	1	5 O$
Canela, ½Kg*	-	1 O$
Chá preto, folhas, ½Kg*	-	15 O$
Cravo, saco c/½Kg*	-	2 C$
Farinha de trigo, saco c/½Kg*	-	2 O$
Gengibre, raízes, ½Kg*	-	4 O$
Linho, m²	4	2 O$
Pimenta em grãos, ½Kg*	-	5 O$
Sal, ½Kg*	-	20 O$
Seda, m²	4	5 P$
Tabaco, folhas, ½Kg*	-	1 C$
Trigo debulhado, ½Kg*	-	2 O$

** 1Kg ocupa 1 Slot*

Estes itens são próprios para transações comerciais envolvendo troca de mercadorias. Na tabela acima consta o valor de cada mercadoria.

Poções

NOME	TAM.	CUSTO
Antitoxina maior*	1	500 O$
Antitoxina média*	1	50 O$
Antitoxina menor*	1	5 O$
Antitoxina total*	1	1500 O$
Poção de cura maior*	1	10 O$
Poção de cura média*	1	5 O$
Poção de cura menor*	1	1 O$
Poção de cura total*	1	30 O$
Poção de mana maior*	1	100 O$
Poção de mana média*	1	50 O$
Poção de mana menor*	1	10 O$
Poção de mana total*	1	300 O$
Poção restauradora maior*	1	150 O$
Poção restauradora média*	1	75 O$
Poção restauradora menor*	1	15 O$
Poção restauradora total*	1	450 O$

** Ver descrição*

Antitoxina maior (frasco com 1 gole): ao ser ingerida, esta poção cura males que só possam ser curados com a magia Cura de maldição.
Antitoxina média (frasco com 1 gole): ao ser ingerida, esta poção cura males que só possam ser curados com a magia Cura total.
Antitoxina menor (frasco com 1 gole): ao ser ingerida, esta poção cura venenos, doenças, cegueira e outros males que só podem ser curados com a magia Cura mágica.
Antitoxina total (frasco com 1 gole): ao ser ingerida, esta poção cura males que só possam ser curados com a magia Desejo (mas não concede desejos).
Poção de cura maior (frasco com 1 gole): ao ser ingerida, esta poção restaura 10 Pontos de Vida.
Poção de cura média (frasco com 1 gole): ao ser ingerida, esta poção restaura 5 Pontos de Vida.
Poção de cura menor (frasco com 1 gole): ao ser ingerida, esta poção restaura 2 Pontos de Vida.
Poção de cura total (frasco com 1 gole): ao ser ingerida, esta poção restaura todos os Pontos de Vida.
Poção de mana maior (frasco com 1 gole): ao ser ingerida, esta poção restaura 10 Pontos de Magia.
Poção de mana média (frasco com 1 gole): restaura 5 Pontos de Magia.
Poção de mana menor (frasco com 1 gole): restaura 2 Pontos de Magia.
Poção de mana total (frasco com 1 gole): ao ser ingerida, esta poção restaura todos os Pontos de Magia.
Poção restauradora maior (frasco com 1 gole): ao ser ingerida, esta poção restaura 10 Pontos de Vida e 10 Pontos de Magia.
Poção restauradora média (frasco com 1 gole): restaura 5 Pontos de Vida e 5 Pontos de Magia.
Poção restauradora menor (frasco com 1 gole): restaura 2 Pontos de Vida e 2 Pontos de Magia.
Poção restauradora total (frasco com 1 gole): esta poção restaura todos os Pontos de Vida e Pontos de Magia.

Equipamento superior

NOME	TAM.	CUSTO
Arma (obra-prima)*	*	+300 O$
Armadura (obra-prima)*	*	+150 O$
Bastão de fumaça* ‡	-	20 O$
Bastão solar*	-	2 O$
Escudo (obra-prima)*	*	+150 O$
Ferramentas (obra-prima)*	-	+50 O$
Fósforo* †	-	1 O$

** Ver descrição*
‡ Cinco unidades ocupam 1Slot
† Caixa com 50 unidades ocupa 1Slot.

Arma (obra-prima): funcionam e possuem as mesmas propriedades e tamanho de sua versão normal, exceto que possuem Dano+1.
Armadura (obra-prima): funcionam e possuem as mesmas propriedades e tamanho de sua versão normal, exceto que possuem BA+1.
Bastão de fumaça: esse bastão de madeira tratado alquimicamente emana uma fumaça grossa e escura quando queimado. A fumaça preenche um cubo de 3m de aresta. O bastão se consome em 1 rodada e a fumaça se dissipa naturalmente.
Bastão solar: esse bastão de 30cm e ponta dourada brilha quando sofre um impacto. Ele ilumina claramente uma área de 9m de raio durante 6 horas; então, a ponta dourada se esgota e o bastão perde a utilidade.
Escudo (obra-prima): funcionam e possuem as mesmas propriedades e tamanho de sua versão normal, exceto que possuem BA+1.
Ferramentas (obra-prima): esses itens são considerados ferramentas perfeitas para o trabalho e adiciona +1 para o teste da perícia relacionada (se houver). Os bônus provenientes de vários itens (obra-prima) usados em conjunto não se acumulam, logo espigões de aço (obra-prima) e o kit de alpinismo não concedem bônus a mais no teste de Alpinismo/Esportes ou outra perícia/especialização relacionada.
Fósforo: a substância alquímica na ponta desse bastão de madeira se incendeia quando friccionada.